OK PC

995 ptas.

revista de videojuegos de PC Año III • Nº 29

La única revista especializada en juegos para PC

NUMERO EXTRAORDINARIO



COLONIZATION
CREA TU PROPIA NACION



WING COMMANDER 3
LA CONQUISTA DEL ESPACIO

MP MULTIPRESS



SUPER VENTAS



FIFA SOCCER: 5.190



REBELD ASSAULT: 8.795


HARPOON I CD :3.000

TIE FIGHTER: 6.930

1942 PACIFIC AIR WAR: 7.190



HIGH COMMAND CD: 3.000



UNDER A KILLING MOOM: 8.900



MEGAFORTRESS CD: 3.000

1942	7.190
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGON)	7.190
ALONE IN THE DARK 2	7.190
BIO FORCE	7.890
BENEATH A STEEL	6.190
CANNON FOLDER	5.390
CAMPAIGN II	8.095
DUNGEON HACK	7.190
DARK LEGIONS	6.190
DAY OF TENTACLE	6.995
DELTA V	7.190
DETROIT	4.095
DUNGEON HACK	7.190
FIELDS OF GLORY	5.945
FIFA SOCCER	5.190
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHINTON	8.095
F-15 III	8.490
F-14 FLEET DEFENDER	7.190
GREAT NAVAL BATTLES II G	7.190
HAND OF FATE	6.790
HEXX (ROL)	6.090
IGOR (AV.GRAFICA)	6.090
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
INDICAR RACCING (ESCENARIOS)	4.990
KGB	5.000
LANDS OF LORE	6.495
LAURA BOW AMON RA	5.985
LITIL DIVIL	4.455
LOST VIKING	3.500
MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945
MIGHT & MIGHT V	5.890
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390

IMPORTACION

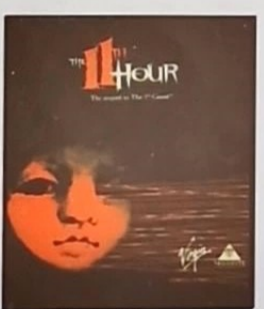
ACES OF THE DEEP	8.195
ADVANCER CIVILITATION (AVALON HILL)	9.190
BATTLE ISLE II	8.195
BATTLE ISLE II CD ROM	9.190
BETRAYAL OF KRONDOR (SIERRA)	8.195
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
DOOM II	8195
CONFLICT KOREA	6.295
COLONITATION	7.890
FRONT PAGE SPORT BEISBOL	7.890
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890

Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

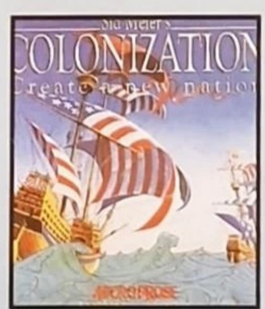
GETTYSBURG (WARGAME)	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1 (WARGAME)	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HARPOON II	7.890
HANNIBAL (WARGAME)	7.890
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBY)	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANIX)	8.195
OPERATION CRUSADER (WARGAME)	8.195
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE ELDER SCROLLS (ARENA	7.890
THE HORDE CD	8195
UNDER A KILLING MOON	8195
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRYGSBY)	7.890
WALLS OF ROME(WARGAME) CD ROM	3.000
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO



DOOM II CD: 8.900
DOOM II 3½: 7.190



11th HOUR: 10.900



COLONIZATION: 6.190



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890



OFERTA DEL MES


CD ROM MITSUMI: 20.000

ALES

RAIL ROAD TYCOON DE LUXE	7.895
PACIFIC STRIKE	8.090
PRIVATTER	5.195
MISIONES PRIVATTER	3.590
PIRATES GOLD	7.190
PLANET FOTBALL	4.990
RAVENLOFF(DUNGEONS&DRAGON)	8.090
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
RETURN OF PHAMTOM	5.195
REUNION	6.295
ROBINSON CRUSOE REQUIEM	4.995
SAM AND MAX	6.930
SEA WOLF	7.190
SIM CITY 2000	7.190
SIM CITY 2000 ESCENARIOS	2.890
SIM FARM	6.290
SIMON THE SORCERER	3.720
STRONGHOLD (DUNGEONS&DRA	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
SUBWAR 2050	7.190
TFX	7.030
TORNADO	7.195
THEME PARK	6.290
TIE FIGTHER	6.930
UFO	6.295
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
ULTIMA VIII PAGAN	8.090
UN NATURAL SELECTION	6.095
WING COMANDER ARMADA	4.495
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970
WOLD CUP USA 94	5.390

EDUCATIVOS

FORMAS	2.590
COLORES	2.590
PINCEL MAGICO	2.590
PUZZLES	2.590

C.D. ROM

NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	9.890
11 TH HOUR	11.500
AEGIS GUARDIAN ON THE FLEET	9.890
BENEATH A STEEL CD ROM	7.190
CENTRAL INTELIGENT	8.900
COMANCHE+MISSION	11.691
DOOM II CD	8.900
DAY OF TENTACLE	8.795
DARK LEGIONS CD ROM	6.190
HABLEMOS INGLES NIVEL 1	6.500
HAND OF FATE CD	7.190
JOURNEYMAN PROYECT	10.195
HABLEMOS INGLES NIVEL 2	7.500
INCA 2 CD	8.190
LANDS OF LORE CD ROM	8.900
LABETINH OF TIME	8.795
LAURA BOW AMON RA CD ROM	11.200
LITIL DIVIL CD ROM	6.930
LAWNMOWER MAN	9.900
LOST IN TIME CD	7.645
MAN ENOUGH	11.590
MICROCOSMOS	9.890
MIGHT AND MAGIC V	8.795
MYST	7.895
OUTPOST (SIERRA)	8.795
KING QUEST VI CD	8.795
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
SEA WOLF CD ROM	7.190
SAM AND MAX CD ROM	6.930
SYNDICATE PLUS	8.795
WING COMMANDER II+ S.OPE	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
THEME PARK CD ROM	7.290
TONY LA RUSSA BEISBOL	8.795
TORNADO AND DESET STROM	8.795
UFO CD ROM	6.295
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195

COMPONENTES

PLACA BASE

386 SX 40 CON PROCESADOR	9,900
386 DX 40 CON PROCESADOR	11,900
486 DLC 40 128 CON PROCES.	29,770
486 DX2 256KB 3 V.L.B	15,470
486 DX4 PCI 2 V.L.B	20,670

C.P.U.

486 DX 33 INTEL	33,670
486 DXII 50 AMD	32,370
486 DXII 66 AMD	38,870
486 DXII 66 INTEL	43,550
PENTIUM 60 INTEL	77,870
PENTIUM 90 INTEL	168,870

TARJETA VIDEO

VGA 1MB	10,100
VGA 1MB 16MILL.	11,600
VGA CIRRUS VESA 1MB	15,470

DISCOS DUROS

210 MB	28,500
270 MB	29,800
420 MB	35,750

JOYSTYCK

JOSTYCK WARRIOR 5	2,100
MOUSE 3 BOTONES	1,000

CD / TARJETA SONIDO

CD MITSUMI DOUBLE SPEED	20,000
CD SONY DOUBLE SPEED	24,600
ALTAVOCES MASTER BOOMER	15,000
SOUND GALAXITY PRO EXTRA STEREO	12,900
SOUND GALAXITY PRO 16 BITS STEREO	16,790

VARIOS

MONITOR COLOR SVGA 14"	31,100
MONITOR COLOR SVGA 17"	109,000
TECLADO EXPANDIDO	2,200
CAJA MINITORRE	7,150
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	6,500
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	23,300
DISK DRIVE 3 1/2 1,44MB	5,900
MULTI I/O	1,900
MULTI I/O VESA LOCAL BUS	2,900
MULTI I/O CACHE VESA L. BUS	21,000
DISKETTES 3 1/2 (CAJA 10)	1,150

StoreGames

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES INCLUSO EN REBAJAS

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!

Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso



CLAUDIO COELLO,128 / 28006 MADRID
(CASI ESQUINA MARIA DE MOLINA)

**ABIERTO DE LUNES A VIERNES 10:00 A 20:00 HS.
Y LOS SABADOS Y DOMINGOS 11:00 A 14:00 HS.**

**PEDIDOS A:
TELEFONO Y FAX:
(91) 562 18 82**

POR CORREO TODA ESPAÑA, ENTREGA EN DOMICILIO:
-1 JUEGO 450 PTS.
-CADA JUEGO DE MÁS 150 PTS. DE SUPLEMENTO

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE CON SU PRIMERA COMPRA

Y también:

LA AVALANCHA DEL CD-ROM

A pesar del frío que se nos echa encima, este invierno llega cargadito de novedades muy calientes, en especial en el formato CD-ROM. Hace ya muchos meses auguramos que llegarían a salir más juegos en disco compacto que en disquetes y ya se nota en este mes que no era una idea muy descabellada.

Gracias a este soporte se pueden crear auténticas películas interactivas. Juegos que en su día ya destacaron por su gran calidad al utilizar las últimas tecnologías multimedia como fue Wing Commander 2, ahora han superado de nuevo el listón ofreciéndonos su tercera parte con gráficos SVGA, sonido digital de alta fidelidad y una película como trama.

Los conceptos del videojuego han cambiado, ahora cuando hablamos de película no nos referimos a una sucesión de dibujos o pantallas, nos referimos a vídeo digital grabado a pantalla completa en el que se ha utilizado todo el personal que normalmente se utiliza para hacer una película: directores, actores, maquillaje, etc.

Pero todos los juegos buenos no tienen por que utilizar películas con actores reales y el concepto de aventura puede ser desarrollado con nuevas ideas como es el caso del excelente Colonization con el que puedes estar jugando la misma partida días y días.

Como siempre hemos pensado que lo mejor es que el lector pueda ver reflejado en esta revista todas las características de los nuevos juegos, hemos incluido este mes un CD-ROM, idea que estamos seguros de que suscitará una gran aceptación en el lector. No queriendo dejar fuera de juego a los lectores que todavía no han adquirido un lector CD-ROM, lo cual recomendamos encarecidamente, hemos incluido también una "demo" del primer juego que ha sido diseñado especialmente para utilizar la potencia de los ordenadores Pentium: Magic Carpet, aunque también funciona en 486 rápidos.

Magic Carpet
Vuela en una alfombra mágica

Para instalar la "demo" necesitas que tu ordenador tenga ciertas características:
CPU: PC 486 o superior, se recomienda un Pentium de altas prestaciones.
Memoria: 4 Mb de memoria instaladas, configurarla como XMS.
Disco duro necesario: 3,5 Mb libres.
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones de la pantalla.



Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, "Shaquille", José Villalba Medina, Luis Villar, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid.
Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de publicaciones: Saúl Braceras.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: 24602-92 Printed in Spain XII 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona
Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

Little Big Adventure

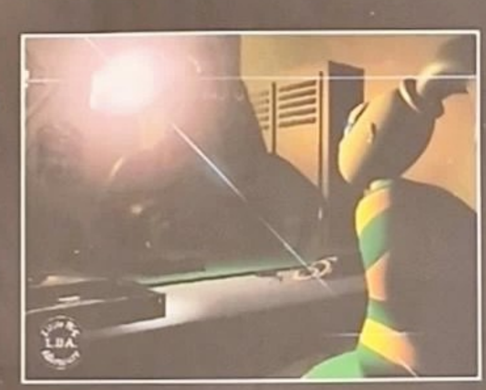
AVENTURA GRAFICA



El doctor Funfronk ha tomado el control del planeta Twinsuns y ha trasladado a todos sus habitantes al Hemisferio Sur para tramar libremente sus diabólicos planes en el Norte. Una noche, una deidad llamada Sendell se te aparece en sueños y te pide que intervengas. Según la leyenda, Sendell debe ponerse en contacto un día con el Elegido, que tiene el poder de salvar el mundo. Tú eres el Elegido y deberás escapar para responder a su llamada.

- El Núcleo Vital Multitarea calcula las reacciones exactas de todos los personajes y objetos basándose en tus acciones, lo que posibilita un número infinito de reacciones.
- 12 intrigantes capítulos por terminar a lo largo de dos enormes Hemisferios con 40 entornos para explorar.
- Combates interactivos y numerosos acertijos, trampas y sistemas de seguridad, objetos especiales y vehículos fantásticos que tendrás que encontrar.
- Cuatro modos de comportamiento que pueden utilizarse en acciones y movimientos: normal, atlético, agresivo y furtivo.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM.







DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

FLASHES

■ LucasArts edita X-Wing Collector´s CD, un CD-ROM que incluye el juego X-Wing, Tours of Duty, Imperial Pursuit y B-Wing en un sólo soporte. Además el CD tendrá seis nuevas misiones históricas e incorporará mejoras en los gráficos y en los sonidos.

■ Coktel Vision lanza una nueva serie de productos educativos multimedia. El primer título de la nueva colección será Archibald, en el que dos muchachos que están jugando con el ordenador ven como los personajes de la pantalla toman vida y salen al mundo real. Estos productos se enfocan como cuentos en los que se puede explorar cada escena y están cargados de toques de humor.

■ System 4 anuncia una bajada en los precios de sus títulos, lanzado la mayoría de ellos a precios que oscilan entre las 3000 y 5000 ptas, incluidos los títulos en CD-ROM.

■ Aparece en España Viafax, la empresa de fax de valor añadido que soluciona el envío de faxes nacionales e internacionales las 24 horas del día. Este nuevo servicio proporciona una mayor comodidad y rapidez en la transmisión de faxes, junto con un sensible ahorro económico.

■ System 4 lanza Escape With Your Life, un programa en castellano que consta de un CD-ROM y un vídeo. Este título explica técnicas de defensa personal para que las mujeres puedan defenderse del ataque de los violadores y todo tipo de acosos sexuales.

■ LucasArts acaba de lanzar Defender of the Empire, el primer disco de ampliación para el juego TIE Fighter. En él tendrás que librarte de un traidor al Imperio que ha conseguido crear una flota con las naves más peligrosas, lo que hace mucho más peligroso el volar con un caza TIE.

■ Intel gana en los tribunales el asunto del microcódigo 486, por el cual queda dictaminado que los procesadores x86 de AMD, actualmente en circulación, contienen un microcódigo no cunierto por una licencia. Intel ha pedido a AMD que abandone voluntariamente la entrega del microcódigo ilegal.

■ Ya está disponible en castellano la versión 4.0 del software de gestión Project, lo cual ha sido posible gracias al gran número de usuarios que trabajan en nuestro país con este programa.

■ System 4 lanzará al mercado el programa MetaMorf en castellano. Con este software se puede crear escenas de "morphing" (de transformación) dando una imagen origen y una destino.

■ Ya están a la venta dos nuevos campos de golf para el juego Links 386. Los nuevos escenarios son el campo de golf "The Belfry", situado en Inglaterra, y el famoso campo de "Bighorn".

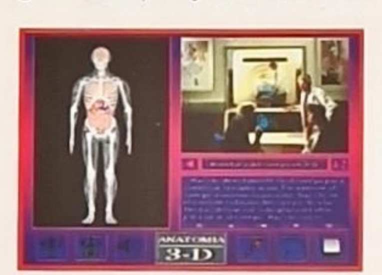
■ De la colección Action Sixteen de System 4, salen dos nuevos productos: High Command y Patriot. Los dos son juegos de estrategia, el primero te ofrece dirigir el destino de La Segunda Guerra Mundial y el segundo te traslada a la Guerra del Golfo. Ambos productos saldrán en formato CD-ROM.

NACE ANAYA INTERACTIVA

Con las nuevas tecnologías en pleno auge es necesario crear nuevos medios de comunicación con los que poder transmitir la información, que pasa de ser sólo visual a ser audiovisual. Con motivo de este cambio en la tendencia del mercado nace Anaya Interactiva, una nueva empresa que se encargará de crear lo que podemos denominar "Libros Multimedia Interactivos". De este tipo de productos ya hemos hablado anteriormente, cuando Anaya Multimedia lanzó "La Aventura de los Dinosaurios", que ya incorporaba técnicas de enseñanza innovadoras.

Bajo la dirección de Santos Rodriguez Andrés, Anaya Interactiva nace con el objetivo de liderar, dentro del mercado multimedia, la edición de programas digitales interactivos dirigidos al hogar. Para lograr sus objetivos, Anaya Interactiva ha unido sus fuerzas a las de Knowledge Adventure, Davidson y BSI Multimedia.

Los próximos títulos que esta nueva empresa tiene en sus planes de lanzamiento son: "El Cuerpo Humano", "El Mundo Submarino", "El Mundo de los insectos", "El Espacio", "El Teatro Mágico" y "Los Perros".



SUBLOGIC ATACA DE NUEVO

Sublogic lanza al mercado un nuevo simulador que tiene el nombre de FlyLight. La apariencia del simulador es similar al famoso A.T.P. de la misma compañía, pero se han mejorado enormemente los gráficos. Este producto será distribuido en España por Proein S.A.

NUEVA COLECCION DE LIBROS



Anaya Multimedia lanza al mercado una nueva colección de libros multimedia que incorporan un CD-ROM. Estos nuevos lanzamientos pertenecen a la colección Ultima Frontera.

El primer título de la colección es "Viaje a través de los mundos virtuales en CD". Este libro incorpora una selección de las mejores demostraciones multimedia del mercado. Las "demos" incluidas se explican y detallan en los capítulos: "Demos creadas para Sound Blaster", "El mundo de Autodesk y las películas tridimensionales" y "Demos para PC ".

El autor de este primer libro es Phil Shatz, y el precio final del libro (IVA incluido) es de 3695 ptas, un precio sensacional al incluir un CD-ROM con más de 500 Mb de información.



SOFTWARE INFANTIL DE MICROSOFT



Microsoft crea una nueva colección de software en castellano dirigido especialmente al público infantil a partir de los ocho años. Los dos primeros productos de esta compañía son Microsoft Creative Writer y Microsoft Fine Artis.

Creative Writer es un programa de redacción y edición creativa, mientras que Fine Artir está orientado a la realización de material gráfico (como pósters, cómics, pancartas, etc).

SE COMPLETO EL DOBLAJE DE «ALONE IN THE DARK 3»

Durante los pasados días 10 y 11 de Noviembre tuvo lugar el doblaje al castellano de las voces del juego «Alone in the Dark 3» de Infogrames. El complicado y arduo proceso, al que





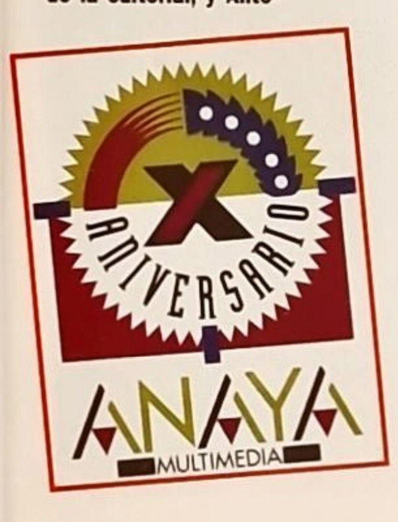


Christiane Sgorlon y Lauren Delsaux, de Infogrames, durante el proceso de doblaje

asistieron Christiane Sgorlon y Laurent Delsaux por parte de la compañía francesa, fue realizado por cinco actores, que se encargaron de poner voz a los 17 personajes diferentes que aparecen a lo largo del juego que, por cierto, no estará previsiblemente disponible en el mercado hasta el mes de Marzo.

ANAYA MULTIMEDIA CUMPLE 10 AÑOS

El pasado día 10 de Noviembre Anaya Multimedia celebró en un conocido local madrileño su décimo aniversario, en una fiesta que reunió a gran cantidad de profesionales del sector. En el transcurso del acto tomaron la palabra Santos Rodríguez, Director de la editorial, y Antonio Basanta, Director de Anaya Educación, que en tono distendido hicieron un breve repaso de la trayectoria de la compañía.



GRAN AFLUENCIA DE PUBLICO EN EL SIMO



De gran éxito se puede calificar la trigesimocuarta edición del SIMO, que tuvo lugar en Madrid del día 8 al 13 de Noviembre. La feria contó con una gran asistencia de visitantes, que abarrotaron con su presencia los «stands» de los más de 400 expositores que mostraron sus productos en el certamen. En la presente edición el SIMO ofreció algunas novedades sustanciales, entre ellas la ampliación de su nombre que ha quedado fijado como SIMO TCI (Tecnologías de la Comunicación y la Información); su principal objetivo es convertirse de esta forma en una feria que englobe tres campos diferentes pero estrechamente relacionados entre si: Informática, Multimedia y Comunicaciones.

En lo referente al videojuego, cuya presencia fue una vez más minoritaria en el certamen, Erbe fue la única distribuidora nacional que contó con su propio «stand» que, eso si, despertó un enorme interés entre el público asistente a la feria, sin duda gracias al gancho de dos bombazos del calibre de «Rise Of The Robots» y «Doom 2». Friendware fue otra de las compañías que mostró videojuegos -de «shareware» en este caso- en su «stand», también asiduamente visitado. Por nuestra parte no quisimos dejar pasar por alto la oportunidad de estar presentes en el SIMO, y OK PC (junto a otros productos de Multipress como CD WARE o INFORMATICA FACIL), tuvo también su propio «stand» en esta importante y veterana feria.



El stand de ERBE tuvo como estrellas a "DOOM 2" y "RISE OF THE ROBOTS"



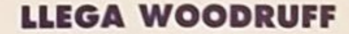
La Editorial Multipress contó con su propio "stand" en el SIMO

NUEVOS PERIFERICOS

Prymax lanza en España toda una amplia gama de periféricos para el PC.

***Firestorm es un joystick al estilo de los "pads" utilizados en las consolas, lo que facilita una rápida respuesta para juegos arcade o de plataforma. Además se vende en dos versiones, una con cable y la otra que funciona por infrarojos, para evitar los líos que se forman con todo el cableado actual de los PC.**

***En el campo de la digitalización de imágenes y textos, Prymax introduce tres nuevos escáneres en el mercado. El primero se llama Datapen Tex y sirve para introducir los textos impresos directamente en el ordenador sin necesidad de teclearlos de nuevo, ya que incorpora la técnología OCR. Su forma es la de un lápiz, lo que lo hace muy cómodo. En cuanto al escáner de mano tradicional, Prymax ofrece dos opciones: un modelo de millones de colores motorizado y otro de 256 tonos de gris, ambos pueden ser utilizados como escáner OCR para importar textos, o pueden utilizarse como digitalizadores de imagénes. Todos los modelos de escáneres incorporan un software potente y de fácil manejo que funciona bajo Windows.**



LLEGA WOODRUFF

De los creadores de la serie Goblings llega una nueva aventura. La acción se desarrolla tras una hipotética guerra nuclear en la que sólo los hombres que se quedaron en los refugios bajo tierra se salvaron.



Los habitantes de esta época irán sufriendo mutaciones hasta convertirse en Bookzooks, unos personajes muy divertidos. El objetivo de nuestro personaje será eliminar al temible Dr.Azimuth. Este programa saldrá totalmente en castellano, incluídas las voces.

NACE BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT

El grupo BMG, de reconocido prestigio mundial en el ámbito de la distribución discográfica, ha decidido lanzarse de lleno al campo del entretenimiento interactivo, para lo cual va a contar con la colaboración de diversas empresas dedicadas al desarrollo de productos multimedia y -por supuesto- videojuegos, como son Ion, Crystal Dynamics o Rocket Science Games.

En lo referente a nuestro país, el grupo BMG (Bertelsmann Music Group), que cuenta ya con delegaciones en 41 países del mundo, se ha hecho con el 50% del accionariado de Erbe, de forma tal que el control de la veterana distribuidora nacional, que acaba de cumplir recientemente su décimo aniversario, queda repartido equitativamente entre Anaya y BMG Interactive Entertainment.

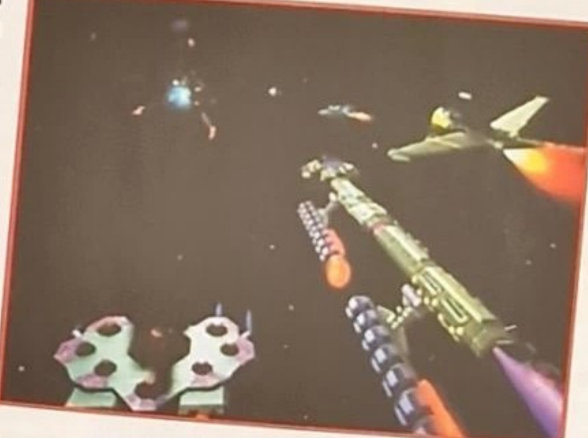
Cadillac & Dinosaurs

Volviendo al apartado de la producción, BMG Interactive nos va a ofrecer una amplia y variada gama de productos, que aparecerán a lo largo de los próximos meses.

Comenzando por Rocket Science Games, compañía que cuenta entre sus filas con parte de los animadores y artistas que trabajaron en los efectos de películas tan conocidas como «Alien», «Terminator», «Desafío Total», «Abyss» o «Parque Jurásico», dos son los proyectos cuyo acabado se ultima en estos momentos: «Loadstar» y «Cadillac & Dinosaurs». El primero es una impactante aventura de ciencia ficción que será editada unicamente en CD ROM y que nos propone una delicada misión: tratar de escapar con vida de una peligrosa base lunar en pleno Siglo XXII. El segundo está inspirado en una serie de dibujos animados -todavía no estrenada en nuestro país- que nos traslada también al futuro para descubrir como en nuestro planeta hombres y dinosaurios luchan por la supervivencia.

Por parte de Ion, a quienes ya conocemos por su original «Jump: The David Bowie Interactive CD-ROM», la línea que de momento mantendrán en su producción es la del desarrollo de programas interactivos en colaboración con músicos de prestigio. Los dos siguientes, que en principio sólo aparecerán para Apple Macintosh, son «Headcandy», con música de Brian Eno, y «Gingerbread Man», en el que colaboran los miembros de The Residents.

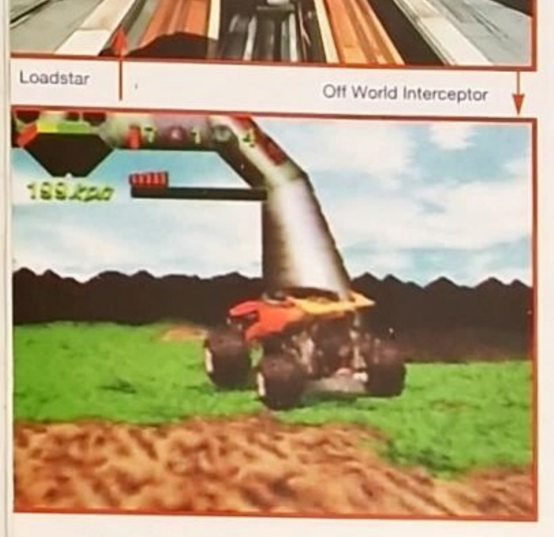
Para acabar, Crystal Dynamics cuenta con una extensa producción para 3DO, con títulos tan interesantes como «The Horde», «Samurai Shodown», «Total Eclipse», «Pataank», «Gex», «Off-World Interceptor» o «Star Control II»; es bastante posible que alguno de ellos acabe desfilando por nuestro PC, lo cual sería sin duda más que gratificante.



Star Control II

Loadstar

Off World Interceptor







ECSTATICA

AVENTURA GRAFICA

Una joven yace inconsciente en el suelo. Sus sueños se convierten, de pronto, en realidad y se transforman en una pesadilla para los habitantes del tranquilo pueblo de ECSTATICA. Un solitario viajero se presenta en el pueblo con el único deseo de pasar la noche. Este simple deseo será el principio de una noche de drama y sangre, de donde será difícil escapar indemne.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM.







ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

PLATAFORMAS

El poder del Talismán ha decrecido considerablemente. Los Lemmings se embarcan en su Arca hacia el Archipiélago de las 12 Islas. Los Lemmings deciden colonizar las Islas. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS describe las aventuras de tres tribus de Lemmings en su intento de «domar» la nueva tierra conquistada.



DISPONIBLE EN PC Y PC CD-ROM.







NOVASTORM

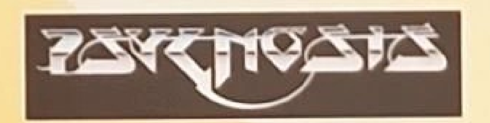
ARCADE

Año 2129. El sistema Bator se extingue lentamente. La antes poderosa Federación se fragmenta. Las ciudades se convierten en ruinas. La inteligencia artificial SCARAB-X, diseñada para controlar el Sistema Solar, ha sufrido una mutación y está tomando decisiones unilateralmente. Nadie sabe lo que la máquina quiere... Lo único seguro es que es hostil al género humano.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM.







DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

La gran guerra



Ficha Técnica

OK Preview:	LORDS OF THE MIDNIGTH
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	DOMARK
Distribuidor:	PROEIN S.A.

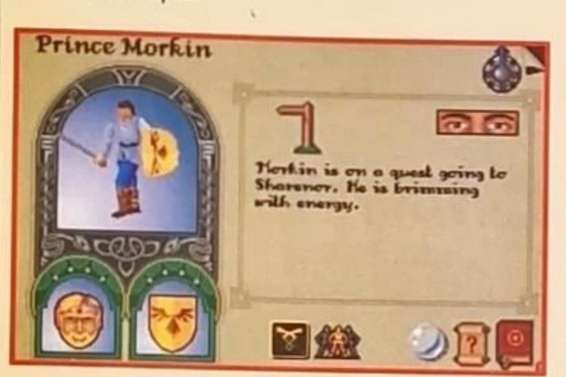


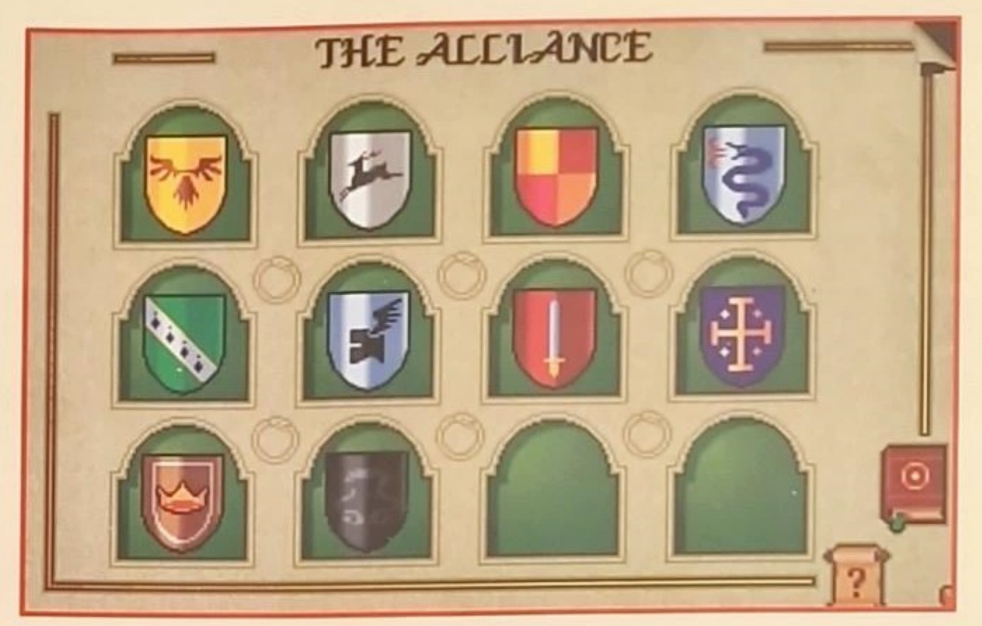
Los amantes de los ordenadores de 8 bits C-64, Spectrum y de todos aquellos pequeños ingenios de la técnica que tantas horas de juego nos dieron antaño, están de enhorabuena. Un clásico de aquellos tiempos renace con todo el esplendor y la fuerza que le proporcionan los ordenadores actuales.

Hace muchos años apareció en el mundo de los ordenadores de 8 bits un juego que se llamaba "Lords of Midnight". El objetivo del programa era comandar a las fuerzas de "La Alianza" y destruir a las "Fuerzas Oscuras" que atacaban desde el norte. Ya ha pasado mucho tiempo y ahora nos llega esta espléndida entrega mejorada, perfecta para todos los nostálgicos.

NUESTRA MISION

Nuestra misión ahora la misma: los ejércitos del norte han creado una gran fuerza que pone en peligro todo tu reinado, y tú, en el papel del Príncipe Morking, debes crear una alianza capaz de pararles los pies.





Al principio partimos con un puñado de hombres que podemos reclutar en nuestra ciudad natal, y nuestra misión más urgente es ir a los castillos de los nobles colindantes para conseguir que se unan a la Alianza. Las Fuerzas Oscuras vienen galopando a toda velocidad y van destruyendo a todos nuestros posibles aliados, por lo que cada día que pasa perderemos hipotéticos aliados.

Las fuerzas oscuras no son nuestros únicos enemigos, a lo largo de nuestros viajes nos encontraremos con numerosos monstruos como lobos, dragones y trolls, que nos pondrán las cosas más difíciles y diezmarán nuestros ejércitos.

LAS NOVEDADES

Además de incluirse un mayor mapeado, se han







MONSTRUOS ROLEROS

Los nuevos monstruos que te encontrarás en esta entrega mejorada del clásico juego Lords of Midnight están sacados de las fantasías de los juegos de rol. Los temibles trolls come-hombres serán unos enemigos temibles, pero te reirás de ellos cuando te enfrentes a los dragones. No todos los dragones serán tus enemigos, ya que hay uno al que podrás reclutar y que será uno de tus aliados más feroces.
En el programa se ha incluido un amplio almanaque con información variada de todos los monstruos y armas mágicas que podremos encontrarnos en nuestros viajes.









añadido una gran variedad de monstruos que harán las delicias y desventuras de los amantes de este clásico.

La mayor novedad a la que se enfrentarán los que jugaron en su primera entrega es la plena libertad de movimientos que tenemos ahora. Cuando viajemos en busca de aliados lo haremos con una vista en primera persona que nos permite una plena libertad de movimientos en 360 grados. Incluso es posible mirar hacia arriba o hacia abajo, lo cual es muy útil cuando nos acercamos a un acantilado. Otra de las perspectivas que nos ofrece el juego es la de ver a nuestro personaje y su séquito desde lejos. Como el terreno del juego se muestra en 3D, podremos verles escalar las montañas, cruzar los ríos, caminar entre los árboles, etc.

Otra de las novedades de Lords of Midnight es que incluye una amplia variedad de armas mágicas, que te ayudarán enormemente en tu misión por dominar a las fuerzas oscuras. Como veis, todo nos hace pensar que esta nueva entrega será todo un éxito, especialmente entre los nostálgicos.

GANDALF





MICROPROSE





NEW WORLD COMPUTING, INC
P.O. Box 4302, Hollywood, CA 90078

GAMETEK

Codemasters

Impressions™

Silmarils



MAS QUE



ESTRATEGIA
PC/CD ROM

LAS MEJORES NOVEDADE



ARCADE-SIMULADOR
ESTRATEGIA
PC/CD ROM

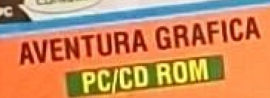


ARCADE SHOOT´AM-UP
PC/CD ROM

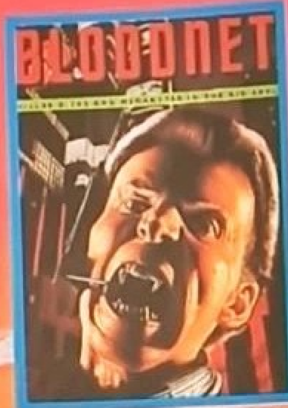


PC ARCADE





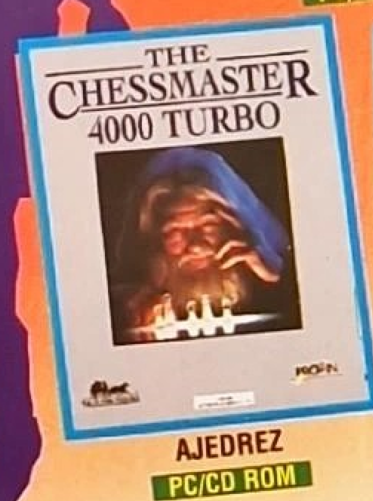
AVENTURA GRAFICA
PC/CD ROM



AVENTURA GRAFICA
PC/CD ROM

... DESDE ANTE

30 MINUTOS
VOCES EN
CASTELLANO



AJEDREZ
PC/CD ROM

UFO
ENEMY UNKNOWN
COMMAND EARTH'S FORCES AGAINST THE ALIEN TERROR
MICROPROSE

ACCION ESTRATEGIA
PC/CD ROM



ARCADE
PC/CD ROM



ARCADE
CD ROM

NADIE ...

N PC...



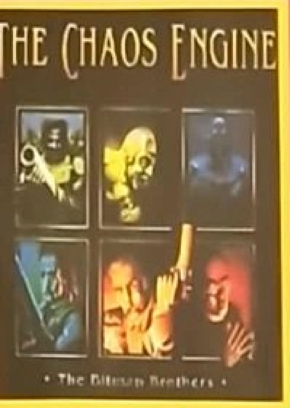
ROL AVENTURA GRAFICA PC

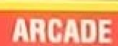


PC ESTRATEGIA



PC ESTRATEGIA



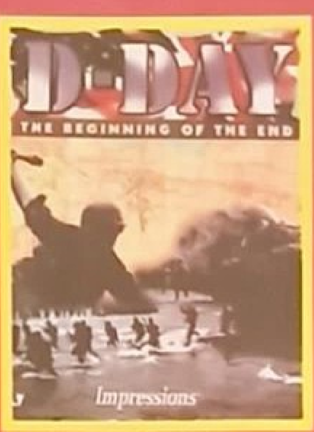

ARCADE



PC ROL

1942 THE PACIFIC AIR WAR

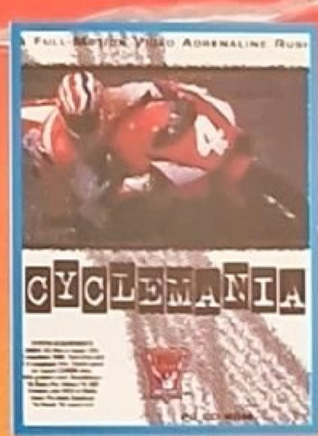
PC SIMULACION



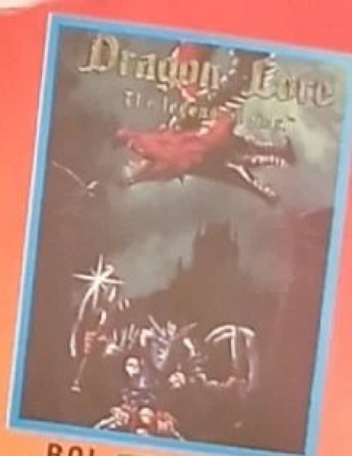
PC ESTRATEGIA

... Y C.D. ROM

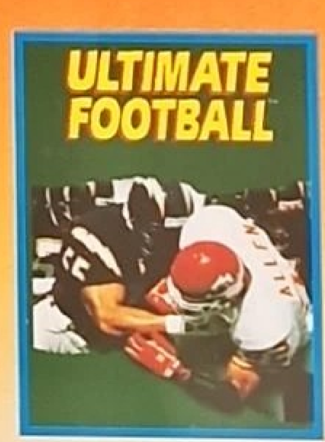
QUE NADIE



VIDEO ARCADE
CD ROM



ROL CD ROM



SIMULACION DEPORTE
CD ROM



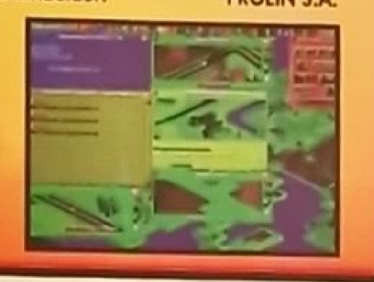
ARCADE SHOT´ EM-UP
CD ROM



Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/ 09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

Ficha Técnica

OK Preview:	TRANSPORT TYCOON
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MICROPOSE
Distribuidor:	PROEIN S.A.

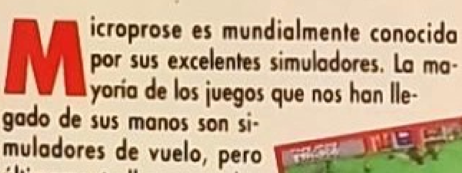


Primero fue Railroad Tycoon, una simulación que te permitía crear todo un imperio ferroviario. Después llegó su versión de lujo, mejorada en gráficos y sonido. Ahora le toca el turno a todos los medios de transporte. ¿Podrás superar esta prueba?





Comunicación sin límites



Microprose es mundialmente conocida por sus excelentes simuladores. La mayoría de los juegos que nos han llegado de sus manos son simuladores de vuelo, pero últimamente llegan productos novedosos que te proponen nuevas estrategias de juego.

MAS MADERA, ES LA GUERRA

Transport Tycoon es una completa simulación de transporte a





TRANSPORT $ TYCOON $



todos los niveles. Los medios de transporte disponibles son todos los que conocemos en la actualidad: trenes, autobuses, camiones, aviones y barcos.
Como escenario de batalla vemos una extensa región llena de ciudades, separadas por montañas y ríos. La perspectiva en que se nos muestra el mapa es isométrica.

Con Transport Tycoon podemos comprar cualquier medio de transporte, pero además es necesario que tracemos las rutas y construyamos carreteras y vías para el tren. Nuestra competencia no nos dejará en paz y continuamente trazarán nuevas rutas de transporte. El mejor servicio será el vencedor.
El manejo del juego es muy sencillo: utiliza el cursor del ratón para todas las operaciones, y los menús son muy intuitivos, pero no por ello el programa tiene esa dificultad creciente tan característica en simulaciones de este tipo, que estamos seguros que encantará a todos los aficionados al género.

● ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

Trasport Tycoon es una completa simulación de transporte a todos los niveles

ES PARA TO

ENTRETENIMIENTO



SIMON THE SORCERER
PC/PC CD-ROM*



ALONE IN THE DARK 2
PC/PC CD-ROM*



TUNE LAND
PC CD-ROM



EDUCACION

Voces en Castellano

ECO QUEST II
PC/PC CD-ROM*

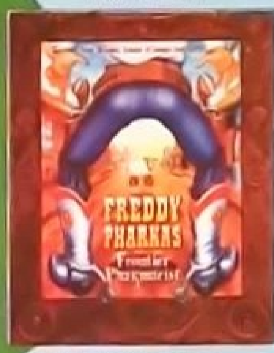


LARRY VI - PC*

AVENTURAS



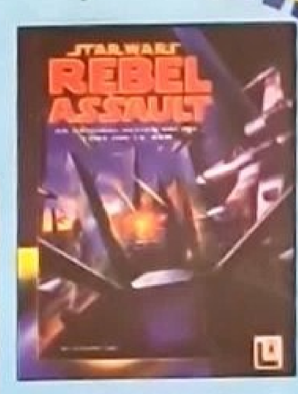
MULTIMEDIA



FREDDY PHARKAS - PC



DOOM 2
PC CD-ROM/MAC CD



REBEL ASSAULT - CD/MAC CD

SIMULACION



LARRY I - CD*
Sierra On-Line
Licenciado a Kixx

X-WING
PC/PC CD-ROM



TIE FIGHTER - PC

¡PROXIMAMENTE NUEVA MISION TIE FIGHTER!

* Textos de Pantalla en Castellano

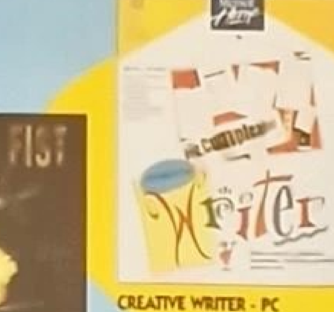
Servicio Técnico al Usuario Tel: (91) 528 83 12



OS



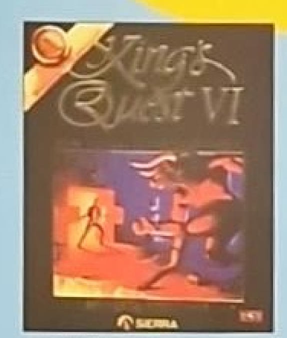
DESERT STRIKE
PC/PC CD-ROM



ARMORED FIST
PC CD-ROM



CREATIVE WRITER - PC

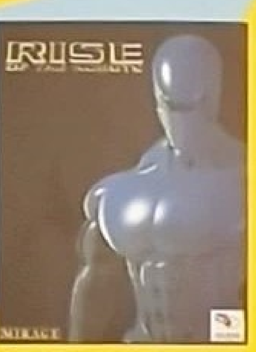


BLUE FORCE
PC*/PC CD-ROM

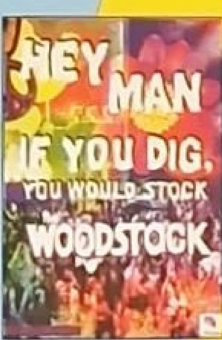


Ahora,
en todos
los productos ERBE
encontrarás un separador de regalo
y el nuevo catálogo 1994.



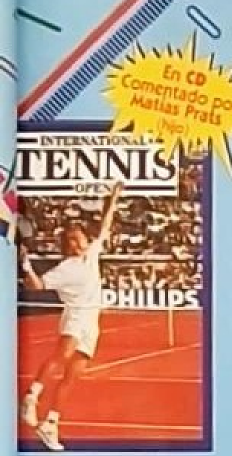


KING'S QUEST VI
PC/PC CD-ROM*



RISE OF THE ROBOTS
MD, MCD, GG, PC CD-ROM,
PC SVGA

10
ERBE
10 años
contando
con vuestra
confianza
Entretenimiento
Software Educativo
Multimedia



NATIONAL TENNIS
CD-ROM*



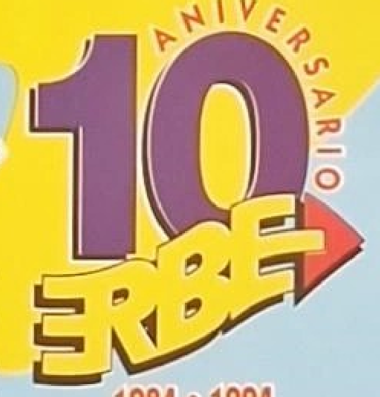
PINBALL DREAMS DE LUXE
PC CD-ROM*



WOODSTOCK
PC CD-ROM/MAC CD



LUIGI EN CIRCUSLAND - PC



Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel: (91) **539 98 72**
Fax: (91) **528 83 63**

Ficha Técnica

OK Preview:	CYCLONES
Tipo:	ARCADE 3D
Compañía:	SSI
Distribuidor:	DRO SOFT



Acción en 3D



Un nuevo producto se une a la marabunta de arcades en tres dimensiones que han salido en muy pocos meses. En este caso nos trasladamos a un futuro lejano, donde todos los habitantes son mitad hombre y mitad máquina, a la vez que la tecnología militar se ha desarrollado enórmemente.

Cyclones es un arcade en 3D muy completo, ya que tienes dos formas de desplazarte por el escenario. Puedes moverte directamente con las teclas del cursor, ó variar el punto de mira, incluso puedes hacer las dos cosas al mismo tiempo. Para lograr ésto, es necesario jugar con las teclas del cursor y el teclado numérico simultáneamente o mezclar el teclado con el ratón.

Como el protagonista es mitad humano, mitad robot, es necesario que repares cada parte por separado. A lo largo del juego irás encontrado kits médicos e inyecciones que repondrán tu armadura y salud.

ARMAS PARA TODOS LOS GUSTOS

Al principio empezarás con dos armas: tus puños y una pistola eléctrica. Tus puños están formados por un duro meta l y hojas afiladadas que cortan todo lo que tocas, el problema es que tiene muy poco alcance y salvo que pilles por la espalda a tus enemigos no tienes nada que hacer. En cuanto a la pistola, es un arma muy efectiva, pero tienes que apuntar con el ratón al punto exacto donde quieres atinar y los enemigos más inteligentes no se estarán quietos. Aunque parezca que estás desprotegido, no te preocupes pues es muy fácil encontrar nuevas armas más potentes.

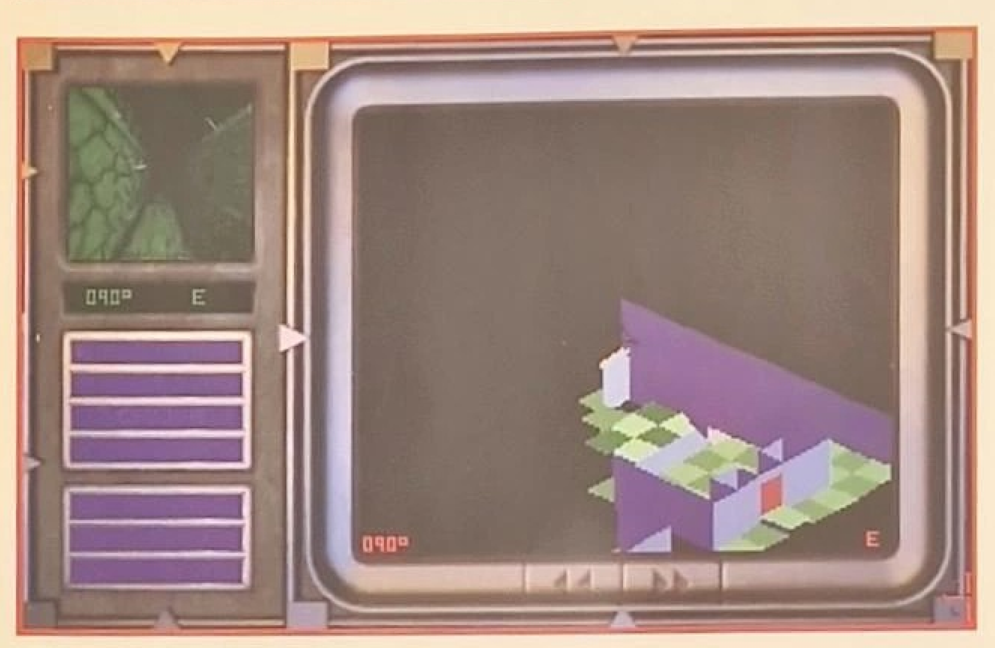
Para que no andes perdido, el juego













DAÑOS EN EL SISTEMA

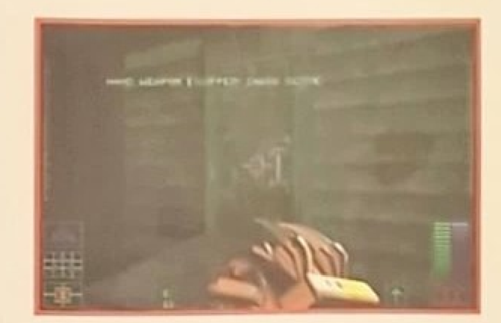
Un detalle muy cuidado de Cyclones es la manera de reflejar los daños en nuestro "cyborg". En la pantalla de este cuadro podemos ver los fallos de visión que sufre nuestro personaje al ser alcanzado por uno de los enemigos más temidos al principio del juego: los guardias que están vigilando desde plataformas móviles a gran altura y.que te sorpenden ante el menor descuido.

incluye un mapa en perspectiva isométrica, que permite realizar un zoom, girar la imagen, activar o desactivar paredes, etc. Incluso si eres una persona temerosa de probar este tipo de juegos porque piensas que son complicados, Cyclones dispone de un tutorial incluido en el propio programa que te facilitará al máximo su manejo.

● SHERLOCK HOLMES



Todos los habitantes son mitad hombre, mitad máquina













CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: WING COMMANDER 3
- Tipo: ARCADE
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386 DX/33 Mhz o superior
- SVGA
- 8 Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 0 Mb
- CD-ROM doble velocidad

Wing Commander 3

LA BATALLA:





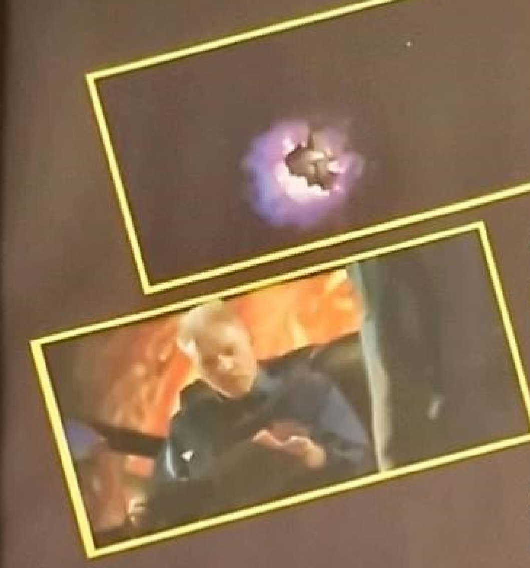


Ya está aquí Wing Commander III: The Heart Of The Tiger; el último producto de la serie de Wing Commander de Chris Roberts, ha salido por fin al mercado. En "el corazón del tigre" entrarás en un nivel más sofisticado de juego, donde podrás decidir que es lo que tiene que pasar y cuando debe suceder.

Origin Systems lanza al mercado su nueva creación "The Heart Of The Tiger", la última entrega de la más que famosa serie "Wing Commander"... otra cruzada contra los Kilrathi ha comenzado.

MUCHO MAS QUE UN JUEGO

Wing Commander 3 incluye más de dos horas de película protagonizadas por verdaderas estrellas de Hollywood. Origin Systems ha apostado fuerte con este juego, contratando a actores conocidos por todos como: Mark Hamill (La Guerra de las Galaxias), Malcolm McDowell (La Naranja Mecánica) o John Rhys-Davies (En Busca del Arca Perdida).





Sus imágenes han sido filmadas en estudios de grabación (como cualquier otra película), sin embargo los escenarios han sido creados en platós virtuales y las imágenes de fondo en supercomputadores específicos para gráficos.

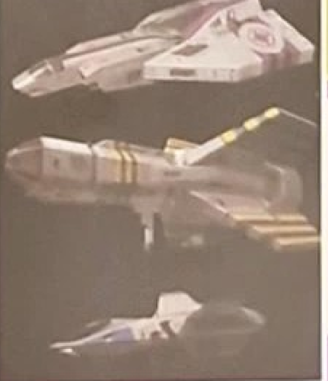
FORMATO EN CD-ROM

Esta nueva versión aparece única y exclusivamente en CD-ROM. De nuevo otra compañía se arriesga a sacar al mercado un producto multimedia, donde los requisitos mínimos para ejecutar el juego no están al alcance de la mayoría. Sin embargo, con la increíble expansión de los lectores de CD-ROM y las tarjetas de



CONTINUA

ESTA ENTREGA APARECERA SOLAMENTE EN CD-ROM



LAS NAVES DE LA CONFEDERACION

En esta nueva entrega de la saga Wing Commander se han incluido muchas nuevas naves, aunque no se olvidan las más legendarias. Los Kilrathi seguirán desarrollándo nuevas tecnologías que sorprenderán a más de un seguidor de la saga. El tercer modelo de nave que se ve en la imagen de la derecha es la nave prototipo más simple. Como siempre, empezaremos con muy poco armamamento y medios, pero no os preocupéis ya que esto cambiará muy pronto.



sonido que han existido en nuestro país, no es una apuesta tan arriesgada.

Wing Commander 3 aparece en tres CD's, llenos de escenas de vídeo reales y sobre todo de gráficos en muy alta resolución (SVGA), que nos harán volar a través del espacio exterior y sentir la sensación de estar pilotando realmente una nave. Esta versión también es ejecutable en OS/2 pero con unos requerimientos mínimos de 16 Mb (nada menos).





NUEVO PERO...

Esta entrega es completamente nueva, sin embargo hay bastantes similitudes con las anteriores. Los controles son los habituales, lo que facilita (a los incondicionales y más impacientes pilotos) el comienzo del juego sin tocar ni siquiera el manual.

EL PROGRAMA INCLUYE MAS DE DOS HORAS DE VIDEO

Los gráficos y el sonido han mejorado increíblemente y han llegado a unos límites insospechados. La utilización de las resoluciones SVGA y de los sonidos digitalizados han mejorado el aspecto general del esta nueva entrega. No sólo se trata de "pegar tiros" y "cargarte naves", ahora también hay que participar en la historia. Wing Commander 3 sigue la saga; sus objetivos son muy similares. Pero para los que estén un poco perdidos, contaré la nueva historia.

EL JUEGO

En el desarrollo del juego tomas el papel de Christopher Blair (Mark Hamill), un veterano piloto que ha compartido con nosotros las victorias anteriores en las cruzadas contra los Kilrathi. Wing Commander 3 comienza haciendo un vuelo en una batalla a muerte por







la supervivencia. Los Kilrathi tienen a todos bajo su control excepto a los cruzados de la Confederación.

Según vas avanzando en el juego, debes ir alternando escenas filmadas con otros personajes y vuelos de supervivencia. Hay gran cantidad de misiones que debes superar, con una extensa variedad de avanzadas naves estelares.

Al principio todas las naves Kilrathi están en modo Rookie (así es más fácil cargárselas), pero según se avanza en el juego se pueden modificar los niveles y evolucionar hasta pilotos veteranos e incluso hasta verdaderos "ases de vuelo".

Finalmente, debes decidir si quieres ser voluntario en una misión casi suicida para llevar la guerra a un final definitivo.

Recuerda que no sólo está en peligro tu propia vida y la seguridad de la Tierra, sino además el futuro de la raza humana ...

SHAQUILLE





LOS PERSONAJES

Para crear a los temibles Kilrathi se han utilizado las últimas tecnicas de efectos especiales y maquillaje del cine. Wing Commander 3 ha contado en su realización con muchos de los mejores profesionales de Hollywood, pero en esta ocasión lo que han producido es un juego. O tal vez sea una película... ¿tú que crees?



OK 96%

Dificultad:	95
Gráficos :	98
Sonido :	95
Originalidad:	90
Diversión :	95



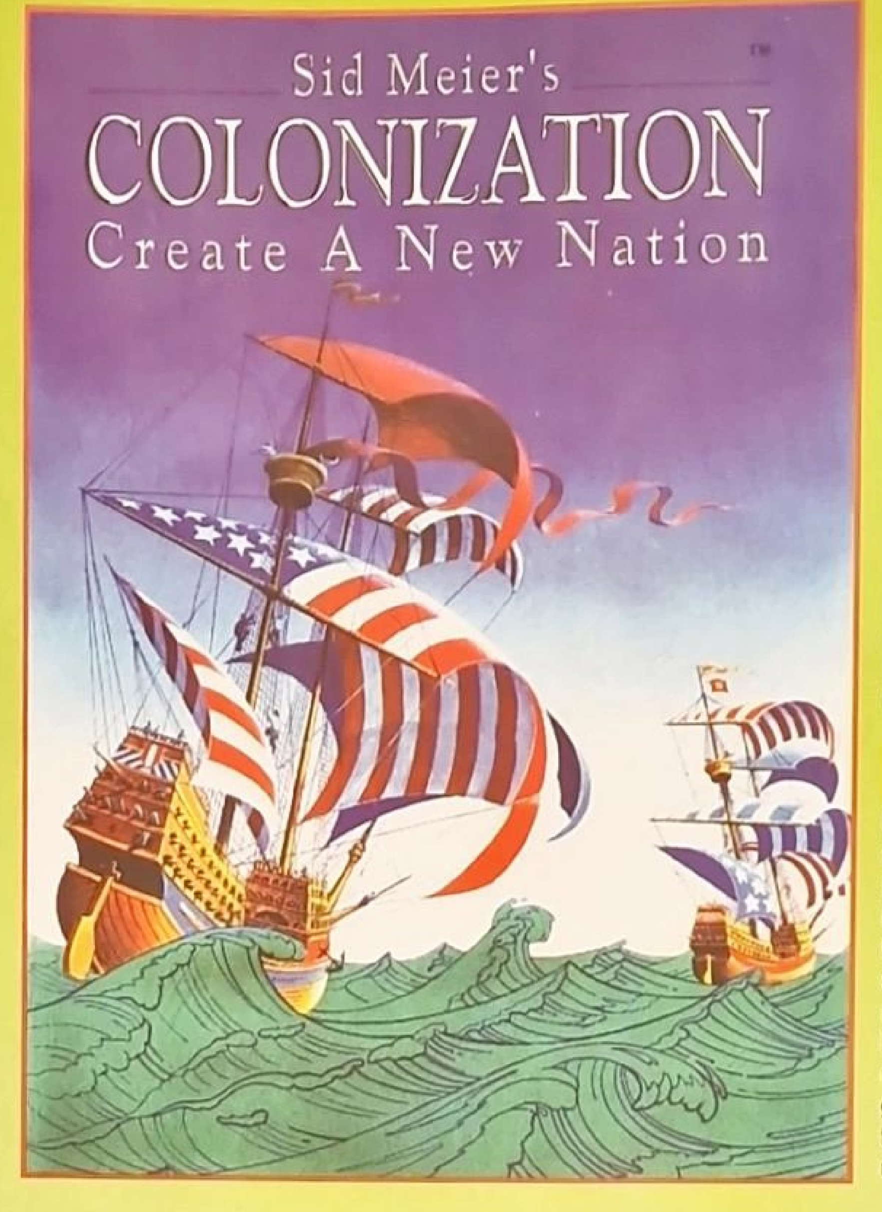
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SID MEIER'S COLONIZATION
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superio
- VGA
- 2 Mb de RAM
- Sound Blaster, Roland, Adlib
- Ratón
- Disco Duro Mínimo: 5 Mb

Colonization

EN TUS MAN

Que mejor equipo podría existir que el formado por Microprose y Sid Meier's para hacer un más que impresionante simulador que nos permitiera estar presente en el nacimiento de una nación. Nos convertiremos en colonos conquistadores enmarcados en una historia de descubrimiento, exploración e independencia territorial, y al igual que nos hizo perder horas de sueño el ya consagrado juego Civilization, éste, su sucesor, parece llevar el mismo camino.



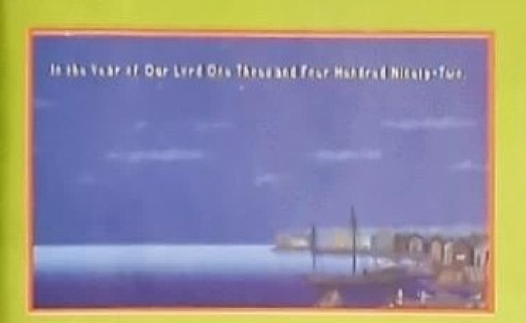
El juego comienza con el descubrimiento europeo de las Américas allá por el año 1.500 y continua aproximadamente hasta el tiempo de la Revolución Americana en 1.800.

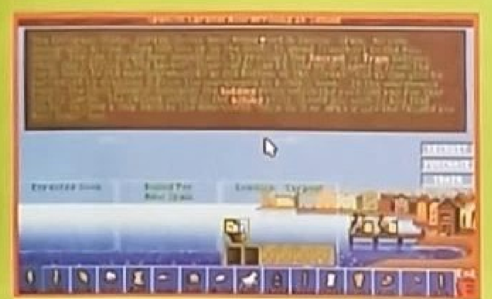
Colonization nos pone en el papel de "Virrey del Nuevo Mundo", enviados por el rey y nuestro país con el cometido de establecer colonias en el Nuevo Mundo. Nos enfrentaremos a los mismos retos que se enfrentaron los colonos de aquella época, extrañas culturas nativas, problemas de organización de un ejército y como no: la competencia de los demás poderes europeos.

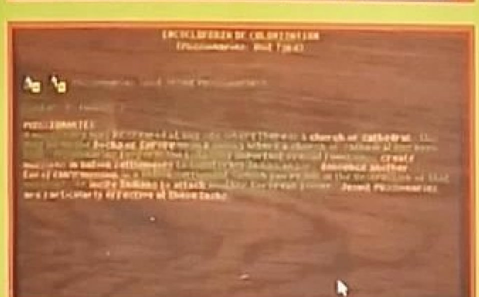
LAS COLONIAS Y LOS COLONOS

Nuestras únicas posesiones al comenzar el juego son un barco y un pequeño grupo de colonos, partimos de cero con respecto a lo que nos encontraremos en las Américas, por lo cual deberemos explorar hasta encontrar un lugar apropiado donde establecer la primera colonia. A la primera la segui-

OS ESTA



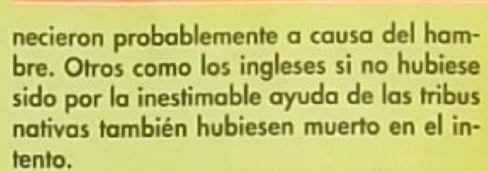






rán otras, pero inevitablemente aparecerán los mencionados problemas como son las críticas relaciones con las poblaciones nativas y el enfrentamiento con los poderes del Viejo Mundo, por lo tanto no será mala idea ir formando un ejército para nuestra seguridad.

El mayor problema de los colonos, fue el traer víveres y herramientas a través del Atlántico en su viaje inicial, por lo tanto hubo que establecer rápidamente una fuente constante de nutrición para permitir seguir vivos, ya que muchas de las empresas coloniales que comenzaron, se desvanecieron probablemente a causa del hambre. Otros como los ingleses si no hubiese sido por la inestimable ayuda de las tribus nativas también hubiesen muerto en el intento.



Por suerte en el Nuevo Mundo lo que no faltaba eran los recursos, maíz, tabaco y algodón fue lo primero que se aprendió

CINCO NIVELES DE DIFICULTAD

■ EL DESCUBRIDOR: Este es el nivel más fácil y está recomendado para jugadores principiantes.

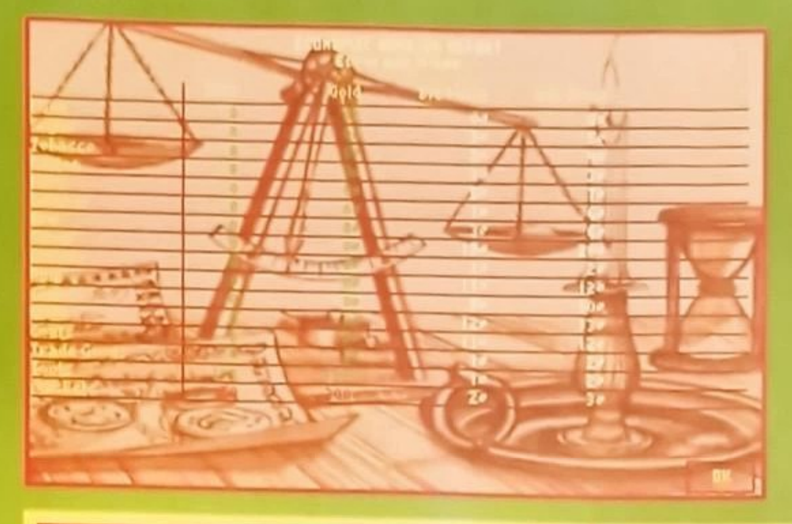
■ EL EXPLORADOR: Sus oponentes son algo más fuertes y los nativos tendrán un grado menos de amistad hacia nosotros. Es un nivel recomendado para un jugador ocasional que necesita un juego interesante, pero no quiere un reto demasiado difícil.

■ EL CONQUISTADOR: Es recomendado para aquellos que quieren experimentar la experiencia de un juego desafiante, donde los poderes del enemigo son sustancialmente más agresivos y astutos.

■ EL GOBERNADOR: Aquí nuestros oponentes se supone que están a nuestro nivel, por lo que la victoria no esta garantizada.

■ EL VIRREY: Este es el nivel más difícil que se puede jugar, esta reservado para los jugadores experimentados y que no cometen errores, pero quién sabe quizás pueda lograrse algo positivo.







ELIGE TU IMPERIO

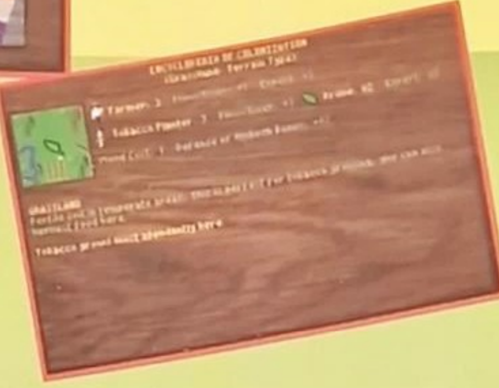
¿A cuál de las cuatro banderas europeas le otorgarás la conquista del Nuevo Mundo?.

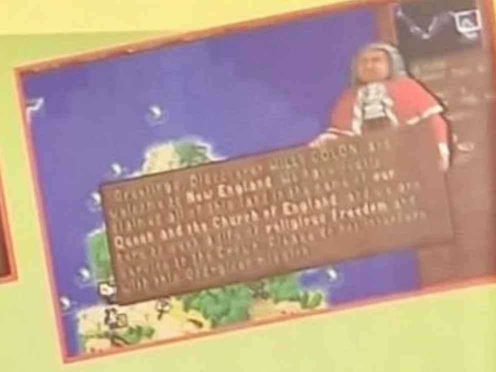
Las posibles opciones son: Francia, Inglaterra, España y Holanda. La elección depende de qué tipo de juego quieras desarrollar, por ejemplo, España es la más idónea si tu intención es realizar una colonización por la fuerza, ya que tendrás bonificadores militares que te ayudarán.

a cultivar estos productos al igual que el oro y la plata ayudaron a establecer una economía.

Posiblemente el recurso más importante que se tenía era la habilidad de los trabajadores, muchos de los colonos llegaban al Nuevo Mundo como simple experiencia de haber sido sirvientes o insignificantes criminales, por lo tanto tener gente cualificada con unas habilidades aprendidas y practicadas era una baza muy a favor. Esto implicaba la construcción de escuelas en las que los más cualificados enseñaran a los demás.

El comercio tendrá gran importancia, por lo que si se quiere proteger los productos de los corsarios habrá que tener también una presencia naval en las aguas costeras. Los barcos pueden comprarse o bien construirlos uno mismo. Esta última estrategia requiere tener una colonia costera con un astillero.





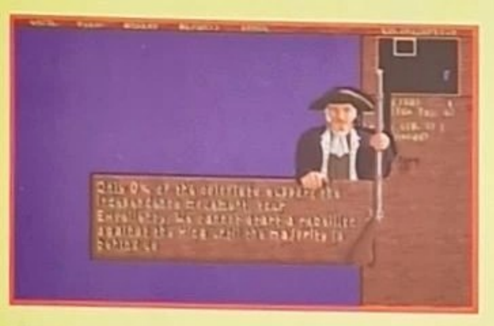
LA INDEPENDENCIA

Mientras en los salones se discute de temas como el comercio, política militar, religión y exploración, empieza a llegarse a unas ideas mucho más grandes que afectarán sin duda al curso de la historia: ¡la independencia!.

Finalmente si nuestras colonias crecieran y se hicieran lo suficientemente poderosas se podría declarar la independencia, la cual si se consigue defender exitosamente el imperio colonial, nos daría el triunfo en el juego de Colonization.

PARA LOS FIELES SEGUIDORES

Por lo que se ve uno de los objetivos principales en el diseño de Colonization es el recompensar a los amantes de Civilization. Se ha mantenido una gran cantidad de características que se utilizaron exitosamente, como es el interface del usuario.













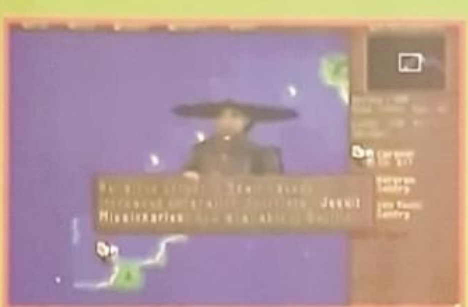
Si jugastes con Civilization sabrás que el mejor modo de aprender este juego es saltar directamente a él y empezar a experimentar; pues son muchos los detalles que maneja este completísimo simulador. Son tres las opciones que presenta el juego a la hora de comenzar la aventura: La primera es comenzar como lo hizo Cristóbal Colón, de modo que sentiremos lo que es realmente descubrir y explorar el Nuevo Mundo.

La segunda opción es crear un mundo en el que las Américas estarán geográficamente igual que en la vida real.

Y la tercera opción que se nos permite es la de poder controlar completamente el Nuevo Mundo, pudiendo ajustar el tamaño de masa terrestre, la cantidad de humedad, cómo queremos el clima, si frío, moderado o tropical y así sucesivamente.

Otra importante elección que habrá que realizar es cuál de las cuatro nacionalidades posibles deseamos representar en nuestra aventura. Cada nacionalidad tiene un poder o condición especial que lo diferencia de las otras tres, lo que puede afectar en la estrategia que deseemos utilizar en el juego.

Los ingleses tenían gran poder en la religión, los franceses tenían su fortaleza principal en las buenas relaciones con la población nativa; los holandeses se basaban en el comercio y los españoles en el combate y recolecta de metales preciosos como el oro y la plata.







EL TURNO DE JUEGO

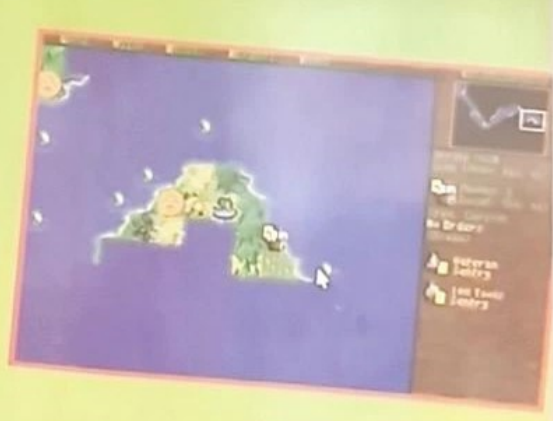
Colonization se juega en una serie de turnos, en el que se lleva una estricta secuencia de acciones. Tanto nosotros como nuestros contrincantes tenemos nuestro turno para explorar, construir, combatir o lo que se precie.

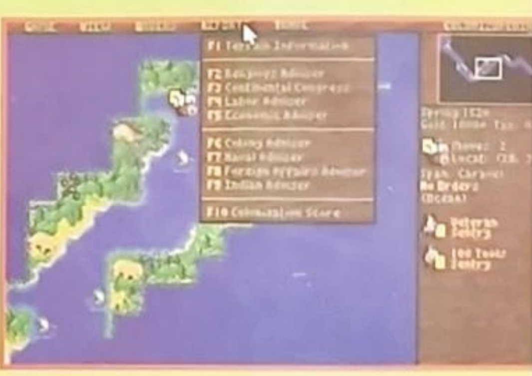
El juego puede llegar a su fin de diferentes modos, retirarnos en cualquier momento, intentar una revolución en la cual se puede ganar o perder, o automáticamente el juego termina en el año 1.800.



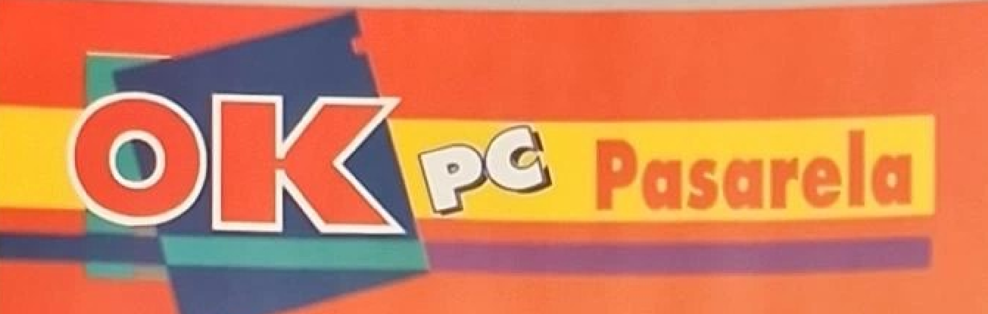
Colonization está llamado a ser un juego grande entre los grandes, con unos gráficos y efectos sonoros bastante aceptables aunque sea uno de esos juegos en los que los gráficos no deben por que tener una calidad desorbitada. Lo único que le ha faltado a Sid Meier's es conseguir meternos a nosotros mismos dentro de la colonización para poder admirar nuestro propio trabajo desde dentro: ¡Pero no lo dudéis, algún día lo conseguirá!. Apuesto por ello.

JESUS HERVAS









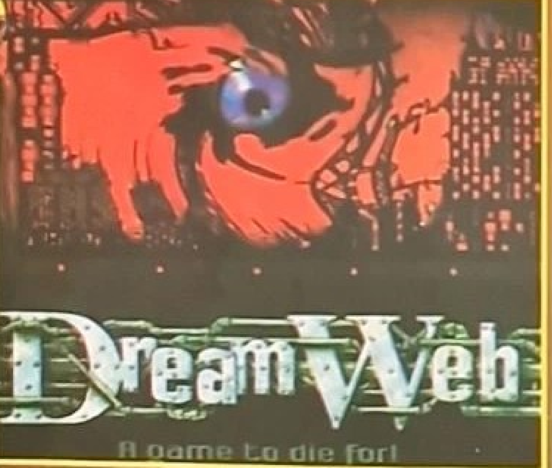
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DREAMWEB
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- SVGA, VGA
- Sound Blaster, Adlib, Roland
- Ratón



DreamWeb

EL IMPERIO SIETE A



Cumplidos los mil años, Siete Demonios serán soltados de su prisión y saldrán a seducir los Cuatro Angulos de la Tierra. Los elementos antagónicos de maldad y fuego unirán sus fuerzas para seducir y controlar la tela de los sueños. A partir de ese momento desaparecerá el nombre de Dios de la faz de la Tierra y el sosiego huirá de aquel planeta

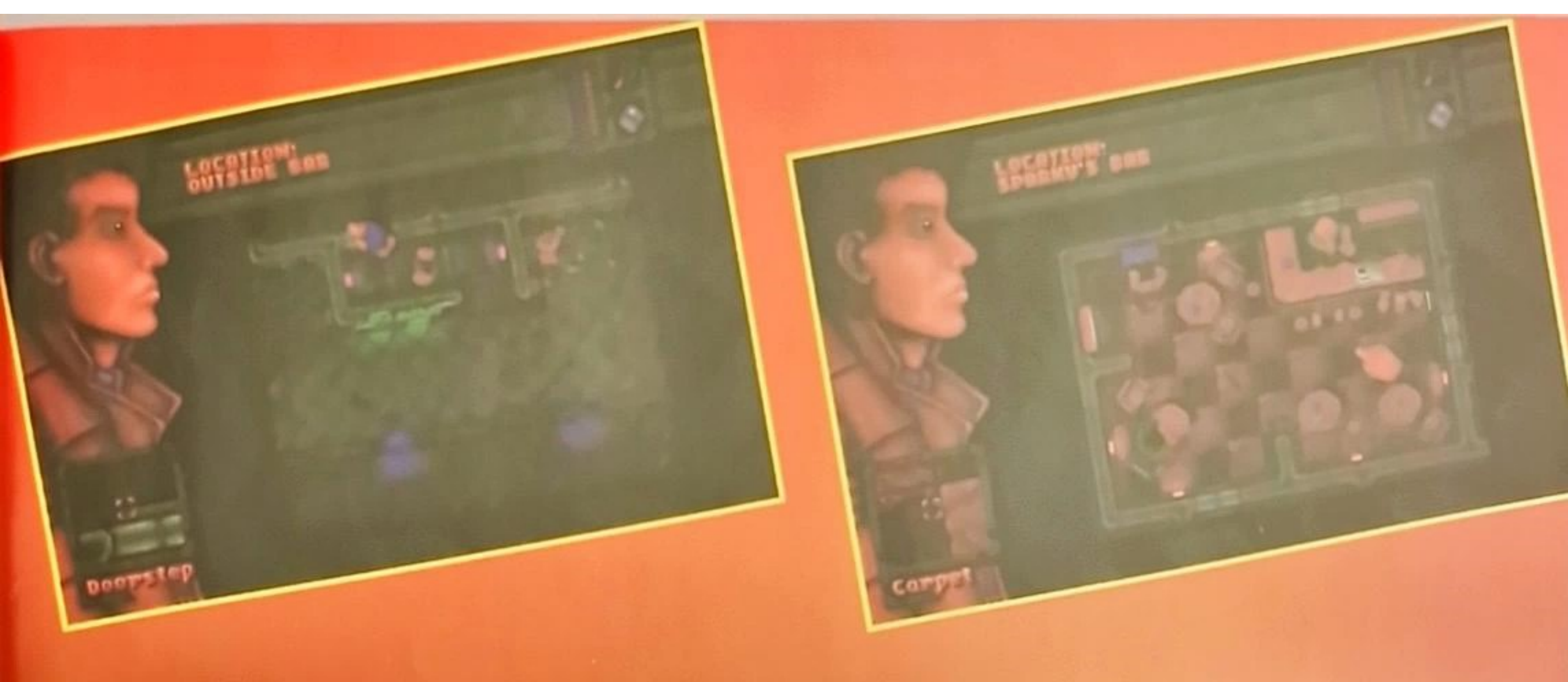
Hilos de oscuridad chorreaban por la piedra a lo largo de las paredes. La negrura y el mutismo casi omnímodo en el templo, dueños durante tantos años de aquel santuario, habían sido violados por los sonidos impertinentes de la alarmante llamada a claustro y por el preocupante ir y venir de antorchas encendidas. El paso grave de los sirvientes, guardianes impertérritos de la Tela de los Sueños durante billones de años, afirmaba la preocupación de sus mentes incorpóreas. Aquel control del entendimiento no les permitía una locura. La calma era la puerta que conducía a la victoria.

Durante los últimos estadios del tiempo y el espacio, los Siete Demonios que habitaban la Tierra habían dedicado sus fuerzas a reunir el suficiente poder como para romper los hilos de la Tela de los Sueños. El abad, aterrorizado por la "posibilidad imposible", contrajo las facciones de aquella máscara vacía que daba aspecto humano a lo inmaterial y expuso la situación de la forma más circunspecta que pudo: La Tela de los Sueños se está desviando lentamente al tiempo que los poderes de los Siete Demonios aumentan en la Tierra. Si se hacen demasiado fuertes, la tela será sin duda alguna destruída.

A cientos de años de donde yo me encontraba durmiendo, en un oscuro recinto que había visto en sueños anteriores, se llevaba a cabo un ritual distinto del que





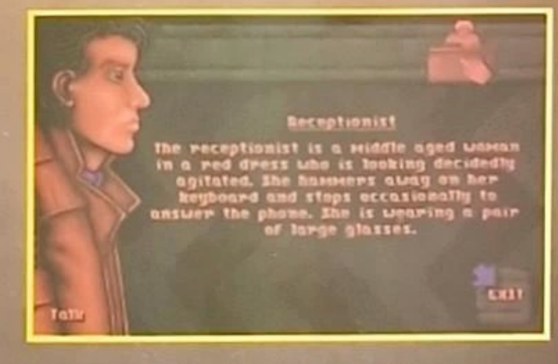


DE LOS MANES









normalmente venían acompañadas aquellas quimeras periódicas: el abad juntaba las manos y de sus palmas brotaba cierta bola de fuego azul que giraba una o dos veces entre los hermanos congregados y después se desvanecía en un intervalo entre segundos. Poco después sentía una extraña inflamación en las venas y la suave tortura del viento enredando mis cabellos, pero esta sensación sólo duró hasta que sentí el contacto de mis pies desnudos con la arena dura y caliente de lo que poco después supe era el futuro: muerte y destrucción por todos lados...

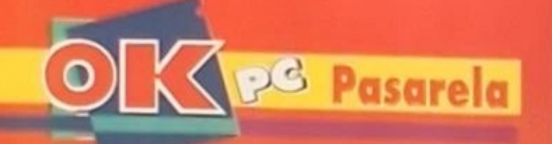
Ante mí se alzaba una mirada que no era y junto a la mirada una figura ausente delimitada por el hábito marrón oscuro de los guardianes de la Tela del Sueño.

Aún sin saber dónde se encontraban los límites de la realidad y lo ficticio, las cuencas vacías de aquella máscara se dirigieron hacia mí. Agachando la cabeza oí en lo profundo de mi cerebro una afirmación: "Los Siete se están haciendo fuertes, controlan los siete puntos de la Tela de los Sueños y deben ser destruídos".

Después de este sobresalto, me encontré de nuevo en mi habitación. Mi chica durmiendo y yo con la misión más espeluznante de la historia de los Tiempos...

tuve que ir urgentemente al baño. Pero esto ha sido discretamente omitido de la presentación del juego que hoy nos ocupa, pues me visualizan en pantalla cuando ya he regresado...

Se me comunicó que debía eliminar a todos los demonios y posibles colaboradores. Como prueba de la realización de mi misión, debía entregar sus almas para dar



fe del trabajo realizado. El peligro añadido a la crisis de los demonios, era que habían tomado los cuerpos de personas influyentes dentro de la trama mundial de la Tierra, por lo que iba a resultarme especialmente difícil la tarea de deshacerme de ellos en un mundo donde los miserables adoran y pelotean constantemente a las personas que se han hecho poderosas e importantes a costa del dinero de los demás, pero así son las cosas.

EL JUEGO

Por su especial complejidad y lo novedoso de su escaparate, este juego es especialmente atractivo. La acción se desarrolla en una perspectiva a vista de pájaro. Siempre desde el techo de las habitaciones o el cielo, si se trata de las calles. Una curiosidad: hay cajas, aparatos y otros objetos que puedes abrir y encontrar dentro determinados utensilios. Tenlo muy en cuenta, pues de lo contrario puede que nunca llegues a resolver el juego, y sólo por un descuido. La música desde luego, y los efectos sonoros son lo más destacable del juego, no sin despreciar por ello los gráficos que hacen honor al fondo musical con creces. La verosimilitud de sus imágenes y el asombroso parecido con una realidad de futuro próximo-decadente tipo "Alien III" con estructuras metálicas semioxidadas en un ambiente húmedo y poco acogedor, iluminado por las extraordinariamente bien logradas luces de neón que dan el toque de frialdad y desolación necesario como para poner nervioso a cualquiera, hace de Dreamweb un juego polémico y actual, futurista y precursor, pionero de los juegos de realidad creativa.

Diversas escenas que podríamos calificar como "fuertes", hacen que el juego no sea recomendable para menores de 18 años. Se juega utilizando el ratón, cuya opción de efecto "lupa" al visionar de cerca cualquier objeto aumentado, es de gran ayuda durante todo el juego. Por lo demás, es fácil de manejar. Al ser la zona central de tu monitor el lugar donde se desarrolla la acción configurando así un recuadro algo pequeño, resulta de esta disposición que las cosas en general no son muy grandes -de ahí el efecto lupa- y la mayoría pueden pasar desapercibidas si no se sigue la composición de los gráficos con la más atenta de las miradas. Hay multitud de objetos que en la pantalla aparecen bastante pequeños y son muy útiles, por eso se requiere una especial atención.

En resumen, un juego con importantes novedades que harán más difícil que este programa pase desapercibido.

JOSE VILLALBA MEDINA

¿ARIMANES?

Ahrimán es la personificación del mal en el mazdeísmo -fundado por Zaratustra en griego Zoroastro- que era una religión de los parsis, antiguos persas, fundada hacia el año 1.000 antes de Cristo.
Ahura-Mazda (Ormuz) le concedió siete revelaciones. Creían en la existencia de dos principios divinos: el bien (Ormuz) y el mal destructor (Ahriman). Los dos existían al comienzo del Universo y los seguidores de Ahriman carecían de personalidad -de ahí que en el juego se apoderen de los cuerpos de personas influyentes-.
El mundo es el campo de batalla donde todos toman partido por uno u otro bando y el objeto de la disputa es... "el alma humana" (posiblemente personificada aquí en la Tela de los Sueños).
La doctrina de Zoroastro -o Zaratustra- está contenida en los Zend-Avesta. No se qué habrá inspirado a Empire para la creación de este juego, pero indudablemente las similitudes con el mazdeísmo de Zaratustra son muchas.
Friedrich Nietzsche hizo famoso al profeta cuando lo convirtió en portavoz de sus ideas sobre el "Superhombre" en el libro "Also Sprach Zarathustra" (Así habló Zaratustra), título que nos lleva hasta la composición musical del mismo nombre de R. Strauss cuyos primeros movimientos tuvieron tan acertada ambientación en el principio de "2.001: Una Odisea del Espacio", obra maestra de Stanley Kubrick (1.968) hito importantísimo en la historia del cine de ciencia ficción con guión que el director compartió con Arthur C. Clarke.

Una realidad de un futuro próximo-decadente tipo "Allien III" lo suficientemente fría y desolada como para poner nervioso a cualquiera









OK PC Pasarela-CD

Nunca un sueño ha sido tan real. Twinsen ha soñado que el mundo explotaba debido a los siniestros planes de un genio loco, el Doctor Funfrock, y ésto es sólo el comienzo de esta "Pequeña Gran Aventura".



De los creadores de "Alone in the Dark" surge esta magnífica aventura en perspectiva isométrica, que nos traslada a un planeta mágico al que debemos salvar de un loco.

LA HISTORIA

La aventura se desarrolla en un mundo muy diferente al nuestro, donde conviven tres razas diferentes:

- **LOS GROBOS:** Son unos elefantes futuristas muy pequeños, pero no por ello débiles y esa es la causa de que sean los mejores policías del planeta.

- **LOS RABUBUNNIES:** Estos son unos primos-hermanos de los conejos que han crecido hasta el tamaño de un humano. De sus antepasados han heredado su gran destreza y velocidad, lo que los hace unos temibles enemigos cuando van armados.

- **LOS QUETCHES:** Esta raza es la que tiene un mayor parecido con la de los humanos que nosotros conocemos. Nuestro personaje pertenece a esta raza a la que se le asigna todo tipo de trabajos, incluidos la defensa militar de instalaciones.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: LITTLE BIG ADVENTURE
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: E.A.
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 486 o superior
- 4 Mb de RAM instaladas
- SVGA (512 Kb)
- Sound Blaster/Pro/16/AWE32
- Disco duro mínimo: 10 Mb



LOS ENIGMAS

El programa está lleno de enigmas que es necesario resolver, en este caso es necesario colocar unas cajas del almacén en un lugar determinado. Parece una misión fácil, pero en el momento que lo intentéis veréis que requiere una pequeña dosis de picardía. Gracias a este tipo de enigmas podremos conseguir objetos que de otra forma habría que obtener por la fuerza, lo que es muy poco recomendable en muchas ocasiones.



LA FUERZA DE LOS SUEÑOS

MAGIA E INVENTARIO

La magia es nuestra única arma contra los policías y soldados que no dudarán en dispararnos si nos acercamos demasiado. El inventario presenta todos los "items" en tres dimensiones. Una característica que facilita mucho el uso de los objetos es que en el inventario se especifica claramente como utilizar cada uno.



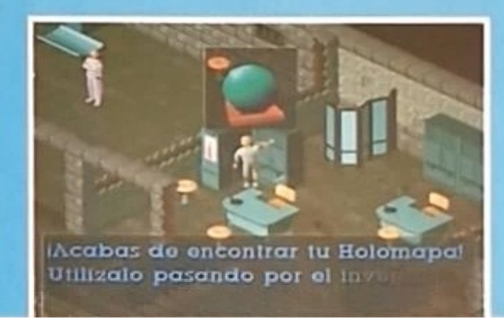
El gran inconveniente de los Quetches es que no pueden utilizar los teletransportadores para moverse rápidamente por el planeta como lo hacen las demás razas.

En el planeta convivían las tres razas en paz y armonía, todo es perfecto, pero un día el Doctor Funfrock se hace muy poderoso y crea un estado policial. Funfrock expulsa a todos los habitantes al hemisferio sur con la excusa de "defender la seguridad del planeta". Después llena el planeta de policía política y soldados con el objetivo de evitar todo tipo de revoluciones.

Poco después nuestro personaje, que tiene el nombre de Twinsen, sueña que el mundo va ha explotar e investiga. La aventura comienza cuando Twinsen empieza a divulgar una antigua leyenda, "La Leyenda de Sendell" que avisa al resto de los habitantes del planeta del peligro que corren si siguen obedeciendo al Doctor Funfrock.











EL JUEGO

El contar los sueños que tiene Twinsen le lleva a una gran prisión donde no se permite nada, incluso dar vueltas por la celda puede ser motivo suficiente para recibir una paliza. Tu primer objetivo será escapar de la prisión y reunirte con tu esposa, a la que temes que apresen en breve.

El sistema de juego es muy simple. Dispones de cuatro modos de acción que son: el modo agresivo, cauto, deportivo y normal. Cada situación requerirá que actúes de un modo específico, por ejemplo, para escapar de la prisión sin que te vean tendrás que utilizar el modo sigiloso y para luchar tienes que usar el modo agresivo. Todo este sistema de juego se maneja con las teclas del cursor, la tecla <Control> y la tecla <Mayúscula>. Como veis éste es uno de esos juegos que es sumamente fácil manejar sin leer las instrucciones.

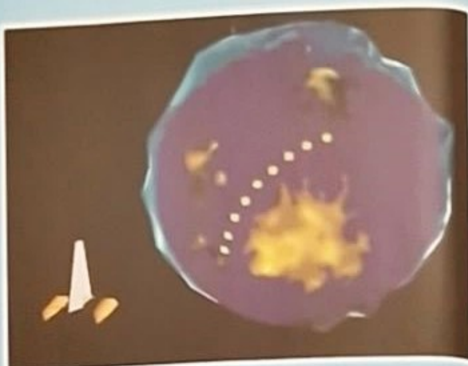
A lo largo de la aventura iremos encontrado numerosos objetos que nos servirán de ayuda, en especial nuestro traje de mago y bola mágica, con los que podremos neutralizar a la mayoría de nuestros enemigos. En todo momento deberemos estar alerta, ya que nuestra huida será comunicada a todos los guardias de seguridad y estaremos continuamente acosados.

MODOS DE ACCION

El juego incluye cuatro modos de acción:

- **Normal:** Esta opción es la que te sirve para hablar con los personajes y obtener información preguntando.
- **Deportivo:** Este modo posibilita a nuestro personaje correr y saltar para esquivar los disparos de nuestros enemigos.
- **Agresivo:** Esta opción es necesaria si queremos hacer uso de nuestros puños para neutralizar a nuestros adversarios.
- **Discreto:** Tienes que utilizar esta posibilidad si quieres esconderte o evitar que los guardias te vean.







LA TECNICA

Nada más ver la primera pantalla del programa, nos viene a la mente el recuerdo de los primeros juegos que aparecieron en el mercado utilizando la técnica "Filmation", creada por la antigua Ultimate, actualmente Rare, y en especial al grandioso "The Great Scape", programado por Ocean, en el que teníamos que escapar de una prisión nazi para regresar a nuestro país. El primer juego que apareció en el mercado utilizando esta técnica fue "Alien 8", pero



REAL COMO LA VIDA MISMA

Para que veáis que los personajes del videojuego también tienen su corazoncito, aquí tenéis a uno de los guardias al que hemos sorprendido haciendo sus necesidades y es que cada día los juegos son más humanos.



OPCION DE ZOOM

En determinados momentos del juego se hará un zoom de las escenas más importantes. En este caso se puede ver ampliado un camión de basura en el que nuestro personaje va escondido. Además si queremos podemos utilizar la opción de zoom en cualquier momento del juego, aunque lo mejor es disfrutar de la resolución SVGA que se ofrece normalmente.



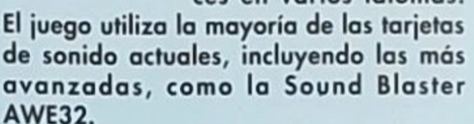
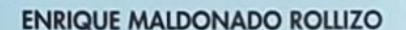


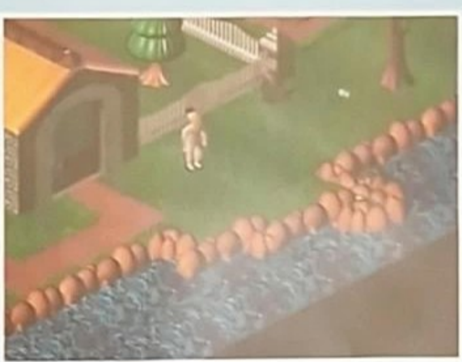
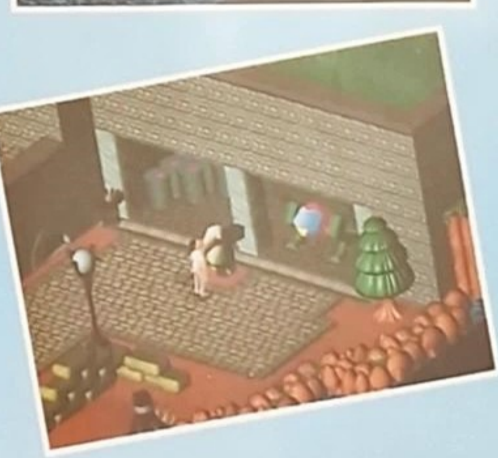
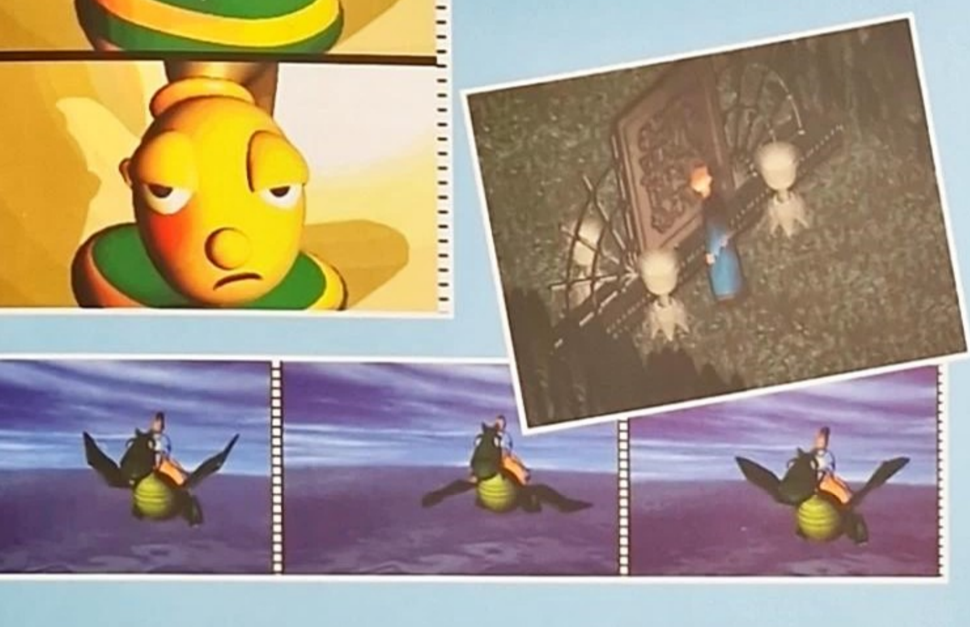
los nostálgicos seguro que recuerdan otros afamados títulos como "Knight Lore" o "Head over Heels", entre otros.

En cuanto a la música es una de las cosas más bellas que tiene el juego porque a parte de ambientar la aventura perfectamente te da la oportunidad de escuchar unos fantásticos fragmentos de música "New Age". Esta banda sonora está incluida en formato CD-Audio para que podamos deleitarnos utilizando nuestros lectores de Compact Disks tradicionales. En cuanto al sonido se han incluido numerosos efectos y voces en varios idiomas. El juego utiliza la mayoría de las tarjetas de sonido actuales, incluyendo las más avanzadas, como la Sound Blaster AWE32.

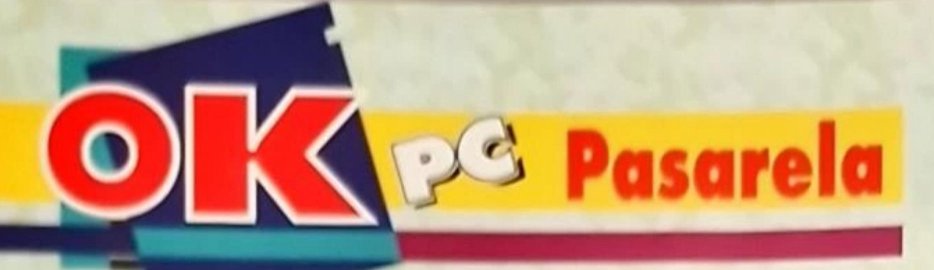
En definitiva, Little Big Adventure es todo un juego que merece estar entre los primeros de la lista, de un año que seguramente pasará a los anales historia por representar el mayor cambio a nivel tecnológico del software lúdico. Little Big Adventure nos introduce en una nueva dimensión del videojuego.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO


OK	96%
Dificultad:	94
Gráficos:	95
Sonido:	98
Originalidad:	95
Diversión:	98



Lode Runner

Sube o baja, corre, vuela y escala. Pica y taladra, recoge bombas y mira: ¡Detrás de tí! Te persiguen y están a punto de alcanzarte. Muérete de angustia al intentar abrir la puerta que da paso al siguiente nivel. ¿Podrás soportar esta tensión?



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: LODE RUNNER
- Tipo: NIVELES
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, SVGA
- 486/25 Mhz
- Windows 3.1
- 4 Mb de RAM
- Tarjeta de sonido compatible Windows
- Teclado, Ratón, Joystick

CON LA EN LOS





Diga lo que diga en este artículo, nada puede ser comparable a jugar una partida real con Lode Runner. Es un juego para toda la familia, que por su sencilla complejidad hará las delicias de mayores y pequeños. La verdad es que el juego es muy simple, siendo la dificultad cada vez mayor según vas avanzando hacia los niveles superiores. Se trata de ayudar a un audaz cazarecompensas apodado por sus enemigos "Lode Runner".

En los imperios demoníacos del submundo gobierna un déspota despiadado. El avaro soberano que domina aquellos feudos ha saqueado el mundo entero robándole sus gemas y su oro. Tu meta consistirá en infiltrarte en aquel reino para conseguir rescatar todas aquellas riquezas. Deberás ir corriendo, escalar, cruzar barros pegajosos y suspenderte de barras adheridas a los techos para pasar de una plataforma a otra.

Estarás obligado a abrirte camino con tus manos a través de un laberinto en el inframundo entre subterráneos y pasillos peligrosos dentro de los cuales puedes caer. Deberás repeler a los monjes, enemigos tuyos y secuaces del Señor de los Malignos, e ir abriendo hoyos en el suelo con tu pistola láser para atraparlos dentro de los mismos y hacerles perecer de la forma más horrible que jamás hayas podido imaginar. ¿Es importante la fuerza? Sí. ¿Lo es la resistencia? Sí. Pero lo que va a hacer que sobrevivas o perezcas será la rapidez y la inteligencia. Ambas características deberán ir unidas a la hora de intentar resolver los enigmas que se te vayan planteando y son dos cualidades que debes desarrollar a lo largo del juego, porque en los niveles superiores aparecerán conflictos insospechados que va a costarte Dios y ayuda poder resolver con éxito.

CONTROLES

La forma de controlar el juego no podía ser más fácil, se maneja con el ratón el teclado o el joystick. Los movimientos son cuatro: arriba, abajo, derecha, izquierda y las teclas para coger o dejar objetos tales como llaves de distintos colores que activan las puertas correspondientes a su mismo matiz. En la parte superior de la pantalla tienes unas ventanas tipo windows (por algo se juega desde windows) que se activan acercando el cursor en forma de flecha que estará presente durante toda la partida aunque lo puedes ocultar en los márgenes. Además tienes menús propios del juego para configuración, elegir música o no, uno o dos jugadores, etc. Puedo asegurarte que no hay nada más divertido que jugar un cara a cara entre algún amigo tuyo y tú mismo o contra tus familiares siendo Lode Runner uno de los juegos más divertidos que he conocido. Mi amigo Higinio me debe una

cena por apostar conmigo que sobreviviría y no fue así. ¡Por cierto!, si eres un poco hábil y quieres cenar gratis cualquier día de éstos, puedo darte su dirección. Eso sí, como pierdas prepárate porque traga...

Este último modo es aconsejable por su variopinta heterogeneidad pero no debes usarlo a no ser que hayas jugado antes en la forma ordenada, porque hay niveles que al encontrártelos de repente pueden pare-









MUERTE
ALONES



UNOS GRATOS RECUERDOS

En algunos aspectos Lode Runner me recuerda a Lemmings, aunque no es exactamente igual. Volviendo al modo de dos jugadores, la competición y la ayuda mutua (basta con que uno de los dos consiga llegar hasta la ventana espacio-temporal) alcanzan grados de diversión bastante altos. En este modo puedes agregarte vidas antes de perder todas las que tienes. En el modo de un jugador, el ordenador va añadiendo vidas según vas avanzando en la exploración de los niveles y a medida que consigues enriquecerte con los botines conquistados.

En Lode Runner hay una posibilidad abierta a la creatividad de los usuarios. Uno de los apartados del menú te permitirá diseñar y hacer realidad tus propios escenarios con los decorados que tú elijas, las trampas y dificultades que consideres oportunas y mil formas y objetos que puedes utilizar para personalizar tus propios juegos. Si de verdad quieres sorprender a tus amigos, enséñales tu propio Lode Runner y verás como alucinan a cuadros. Además podrás jugar los niveles en un orden predeterminado "in crescendo" en dificultad (50 niveles en la modalidad de un jugador) o de forma desordenada.

certe demasiado difíciles y probablemente no sabrás cómo actuar, mientras que si prefieres una dificultad creciente, aprenderás a resolver los enigmas de manera más rápida y eficaz.

MI OPINION PERSONAL

Es en verdad un gran juego que cuenta con las características ideales para hacer de él el triunfador que ya casi es: rapidez, gráficos en alta resolución, efectos musicales bastante logrados, sencillez, calidad de movimientos y dificultad en buen grado. Aparte de todo ello te ofrece las posibilidades que no pueden darte los juegos que no han sido concebidos para ser utilizados con windows. El número de niveles es lo suficientemente grande como para que tengas juego por una buena temporada pero al mismo tiempo que no sea muy remota la posibilidad de terminarlo, aunque llegado el momento seguro que aborrecerás haberlo hecho.

Lode Runner es en definitiva el juego que no puede faltar en la ludoteca de todo aquel que se precie de tener un mínimo de dignidad al presumir frente a sus amigos delante de su ordenador.

JOSE VILLALBA MEDINA



OK 79%

Dificultad:	80
Gráficos:	80
Sonido:	70
Originalidad:	70
Diversión:	97



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: NOVASTORM
- Tipo: ARCADE
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- CD ROM
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 0 Mb



Psygnosis se lanza de nuevo a la creación de arcades con vídeo interactivo. Su primer producto fue el sensacional Microcosm, que nos retaba a una lucha dentro del cuerpo humano. Este segundo juego nos lleva al espacio, donde tenemos que parar a una terrible máquina.

Es el año 2.129 y nos encontramos en e sistema Bator, muy lejos de la madr Tierra. La civilización ha crecido mucho en los últimos años y con ella la tecnologí militar.

El concepto de guerra actual en esta époc es la lucha entre máquinas inteligentes, mu cho más peligrosas que las pilotadas por hu manos, pero... hay un problema: la tecnolo gía e inteligencia artificial desarrollada ha lle gado a tal nivel que Scarab X, concebido co mo el sistema defensivo del sistema solar, s ha revelado al tomar conciencia de sí mismo Nadie sabe cuales son sus intenciones, per lo que está claro es que son hostiles.

Por suerte el proyecto "Scavenger 4" no s abandonó. Nombre con que inicialmente s presentó el juego a la prensa. Este proyect sirve para crear un nuevo prototipo de caz espacial experimental que tú pilotarás con e objetivo de destruir a Scarab 4.





UN POCO DE HISTORIA

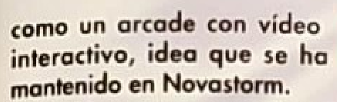
Estoy seguro de que todos recordáis e juego Microcosm, también creado po Psygnosis. Microcosm estaba concebid

MAQUINA MO









como un arcade con vídeo interactivo, idea que se ha mantenido en Novastorm.

En Novastorm manejas el caza con una vista posterior, es decir tú sigues a tu nave. El escenario de batalla se presenta como vídeo interactivo, por ejemplo, si estás volando en un desfiladero y te acercas a los laterales del terreno verás como saltan chispas por el rozamiento o incluso como estalla tu nave.

Juegos como Microcosm sólo pueden salir en CD-ROM ya que contienen una gran cantidad de secuencias de vídeo, a las que se le añaden las espléndidas animaciones intermedias y de final de fase que marcan el siguiente punto desde el que seguiremos si nuestra nave es destruida.

Los gráficos del terreno han sido creados con una excelente técnica de generación de fractales que permite ver imágenes de vídeo sin "saltos" con lectores CD-ROM's de simple velocidad. Los enemigos y tu propia nave están totalmente integrados en el escenario de batalla.





RTAL

LOS ENEMIGOS

Al final de cada fase nos encontraremos con terribles enemigos. En este caso se trata de la estrella de la muerte, que con cada una de sus puntas es capaz de alcanzar una terrible potencia de fuego. La mejor forma de derrotar a estos superenemigos es tener guardadas una buena cantidad de bombas y haber adquirido el mejor armamento.



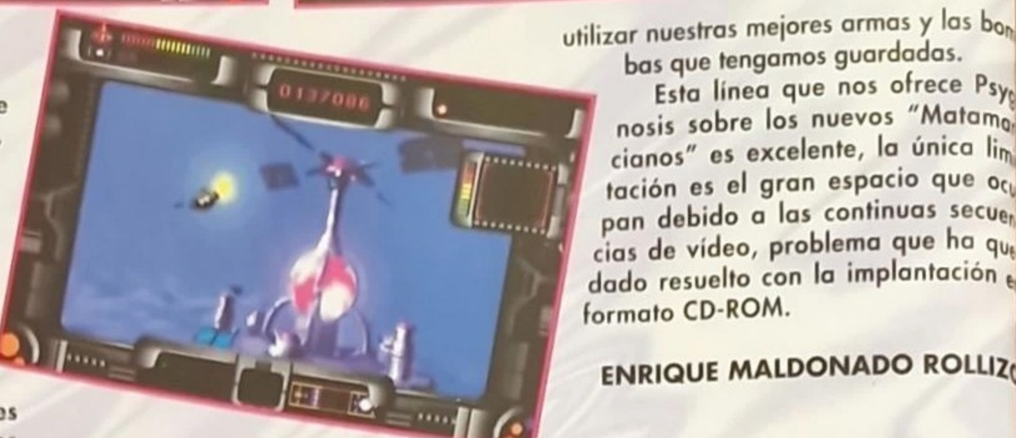




ESTILO DE JUEGO

La definición que le da Psygnosis a este juego es que es del estilo "Shoot Em Up", que es el equivalente a lo que todos entendemos por "Matamarcianos". Nuestro objetivo es destruir todo objeto que aparezca en la pantalla con nuestras armas.

A medida que desintegremos las oleadas de naves alienígenas, iremos recogiendo energía que nos permite mejorar nuestro armamento, lo cual es más que necesario para derrotar a los enemigos de final de fase. Cada vez que almacenemos suficiente energía como para incorporar un nuevo arma a nuestro arsenal, se nos indicará de viva voz.



La acción y adicción del juego son trepidantes, no hay lugar para el descanso, salvo las escenas intermedias que marcan el principio de cada fase. Al final de cada fase nos encontraremos con los temibles "Jefes", contra los que tendremos que utilizar nuestras mejores armas y las bon bas que tengamos guardadas.

Esta línea que nos ofrece Psy nosis sobre los nuevos "Matama cianos" es excelente, la única lim tación es el gran espacio que ocu pan debido a las continuas secuen cias de vídeo, problema que ha que dado resuelto con la implantación e formato CD-ROM.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZ





NUESTRAS ARMAS



Disponemos de una amplia variedad de armas. Para poder adquirir mejoras en nuestro armamento inicial será necesario que eliminemos completamente las oleadas de enemigos que se enfrentarán a nosotros. Según la dificultad de nuestros rivales obtendremos más o menos energía, que sirve para adquirir nuevas armas. El disparo doble es una de las mejores elecciones al comenzar el juego, ya que no sólo aumenta la potencia de tiro, sino que además optimiza la precisión al utilizar dos cañones láser.

OK 92%

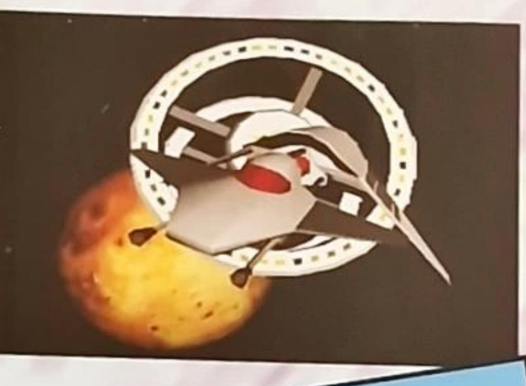
Dificultad:	97
Gráficos:	95
Sonido:	93
Originalidad:	80
Diversión:	94

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SPACE SIMULATOR
- Tipo: SIMULACION DE VUELO
- Compañía: MICROSOFT
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, SVGA
- 386/25 Mhz ó superior
- 2 Mb de RAM
- Adlib, Sound Blaster/Pro
- Ratón, Joystick, Teclado
- Disco duro mínimo: 15 Mb

Operando en tiempo real, podrías permitirte el lujo de viajar a la Luna en cuatro días, a Marte en ocho meses o al núcleo de la galaxia en 450.000 años. Pero con Space Simulator puedes volar al mismísimo corazón del Universo y volver para cenar.







El universo de Space Simulator es una simulación super realista de nuestro Sistema Solar y la Vía Láctea, con un espacio virtual de 8.400 millones de años luz cúbicos. Teniendo en cuenta que un simple año luz equivale a 9,46 billones (con "b") de kilómetros, toda una vida no sería suficiente para recorrer el vasto espacio de Space Simulator. Su antecesor Flight Simulator ofrecía a aquellos pilotos, lo mismo que Space Simulator ofrece a quienes desean lanzarse al espacio exterior.

LA NAVE ESPACIAL

En tus manos encontrarás una flota de naves espaciales. Las hay de diversos tamaños y funciones. Desde la más pequeña y compacta UMT (Unidad de Ma-

niobra Tripulada) hasta un transportador de pasajeros interplanetario o incluso un impresionante carguero interestelar. También puedes recorrer la órbita terrestre en los más que conocidos transbordadores espaciales o patrullar los límites de la galaxia en un explorador galáctico, como en esa película de ciencia ficción que tanto te gusta.

LAS MISIONES ESPACIALES

Space Simulator pone a tu disposición misiones espaciales con el objetivo de desafiar tu habilidad y tus conocimien-

Space Simulator te transportará inmediatamente al espacio y te permitirá contemplar nuestro maravilloso planeta azul (que tan poquito cuidamos) desde la cabina de tu nave interestelar. Comenzando en la órbita de inicio, podrás viajar a la Luna, a Marte o a cualquier otro destino que desees, incluyendo los límites de la galaxia.

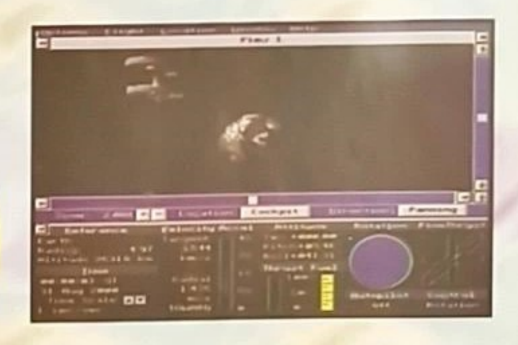


DESCUBRIR EL UNIVERSO

tos en el arte de la simulación. Por ejemplo, en la misión del Transbordador Espacial podrás despegar de Cabo



UTILIZA LA POSIBILIDAD DE ACELERAR Y DECELERAR EL TIEMPO



Cañaveral, atracar en una estación espacial y realizar prácticas de aterrizaje al volver a tu punto de origen. O también en la misión Apolo17 podrás estar en órbita alrededor de la Luna, controlar el descenso y el aterrizaje y despegar de nuevo dirección a la Tierra.

La galaxia está llena de excitantes aventuras y las misiones espaciales de Space Simulator te ofrecerán la oportunidad de conocer nuevos mundos y visitar lugares que solamente los más privilegiados astronautas de la NASA han llegado a soñar.

EL PILOTO AUTOMATICO

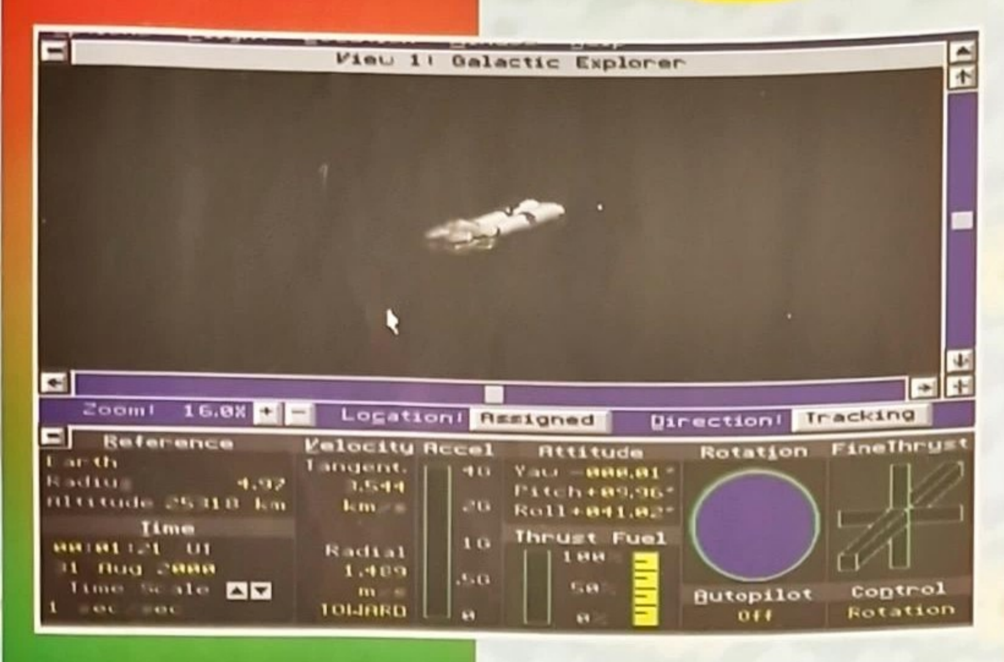
Siéntate cómodamente y relájate un poco. El viaje hacia las estrellas está a punto de comenzar. Usa el piloto automático para maniobrar la nave hasta un puerto de atraque, ajusta las órbitas y vuela hacia un asteriode o un cometa.



Para facilitar el pilotaje de tu nave espacial, podrás establecer tu propio nivel de habilidad, aunque simpre sentirás la realidad tal y como es, con la atracción gravitacional entre lunas, planetas y estrellas.

En el vacío espacio, no existe fricción alguna que detenga el avance de la nave espacial. Si se le aplica un impulso durante un minuto, la nave continuará moviéndose durante 10 millones de años a la misma velocidad. Si no te lo crees mira en tus libros la Primera Ley Dinámica de Newton.

PUEDES USAR EL JUEGO COMO UN OBSERVATORIO

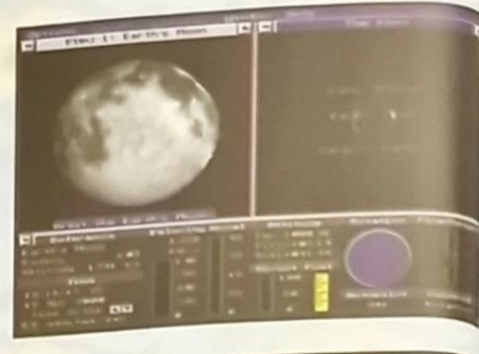


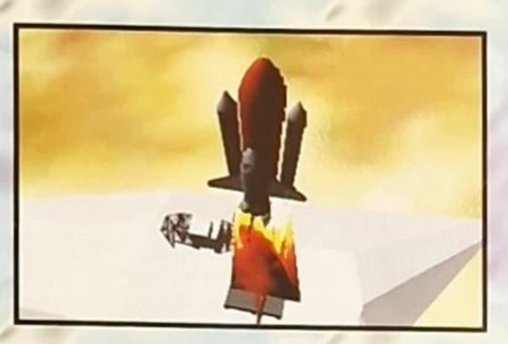
También es posible unir estas acciones y otras del piloto automático en un plan de vuelo completo con la computadora de vuelo que tienes en tu nave.

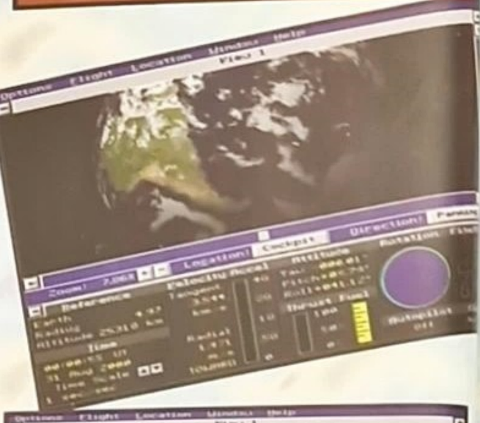
EL OBSERVATORIO

Cuando visites el observatorio podrás examinar los lugares antes de visitarlos y tendrás la ocasión de mirar el espacio exterior através de los telescopios más grandes de la Tierra. Puedes usar Space Simulator como un planetario, puesto que reproduce los movimientos reales de las constelaciones y de los planetas.

Simplemente eligiendo una posición,


















una fecha y una hora, el observatorio mostrará los objetos astronómicos que pasarían sobre tu propia cabeza.

EL MANUAL DEL PILOTO ESTELAR

El manual de Space Simulator se denomina "el manual del piloto estelar" porque no sólo te mostrará cómo se instala el juego, sino que estará a tu lado en todo momento durante el viaje. Será tu copiloto e instructor y te guiará en tus primeras misiones (como los viajes a la Luna), proporcionándote consejos y opiniones a lo largo del camino. Te ayudará a aprender el funcionamiento a la misma vez que realizas tus primeras maniobras.

EL PILOTO AUTOMATICO TE AYUDARA EN OCASIONES

Cuando salgas de expedición, te resultará divertido pasar de una nave espacial a otra, para realizar mejor las estrategias de exploración. Podrás volar con el Explorador Galáctico de la órbita terrestre hasta la Luna y después desplegar la nave todo terreno para reconocer la superficie lunar.



LOS GRAFICOS Y EL SONIDO

El simulador está preparado para trabajar perfectamente y con una gran calidad en VGA, sin embargo si tienes una tarjeta SVGA y tu monitor soporta resoluciones superiores, Space Simulator te da la oportunidad de presenciar con un realismo increíble el mundo exterior, el espacio.

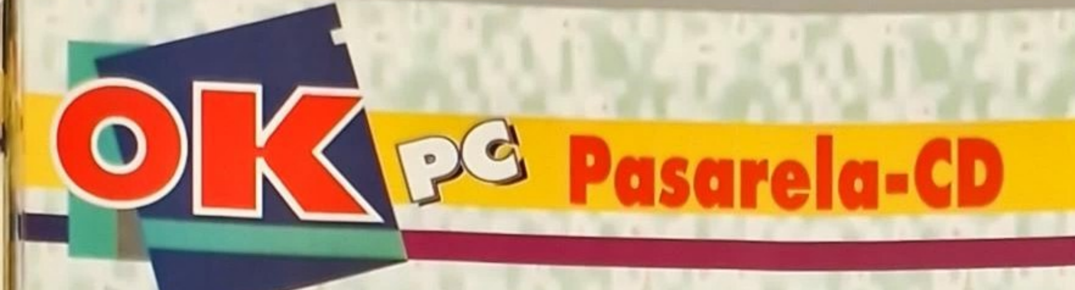
En cuanto al sonido, Space Simulator está dotado con numerosos efectos especiales, si bien se echa en falta una buena banda sonora que haga de este juego un verdadero "alucine espacial".

Y POR TANTO ...

Con este simulador no sólo aprenderás el manejo de varias naves espaciales, sino que también conocerás con el máximo realismo la galaxia que te rodea. Esta vez no tienes que estudiar tu libro de ciencias, simplemente ponte a los mandos y recorre el Universo a la velocidad de la luz e incluso más rápido, desafiando todas la leyes de la Naturaleza.

SHAQUILE





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: US NAVY FIGHTERS
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: E.A.
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- SVGA
- 386/33 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 5 Mb
- Ratón, teclado y Joystick (Thrustmaster)
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland

US Navy Fighters

El mercado de los simuladores va en aumento y cada mes se nos sorprende con estupendas novedades. Hoy le toca el turno a US Navy Fighters, un simulador que utiliza al máximo las nuevas tecnologías que ofrecen los PC actuales.

PROXIMA MIS UCRANIA







En el juego se nos habla de un futuro muy cercano, 1.995 es nuestro objetivo, una guerra profética que puede que tenga lugar más tarde o más temprano. La zona caliente es Ucrania, y puede ser que las tropas rusas nos den más de un problema, en Rusia la situación es insostenible, hace ya tiempo que tienen ganas de fiesta, y ya han empezado los primeros cohetes.

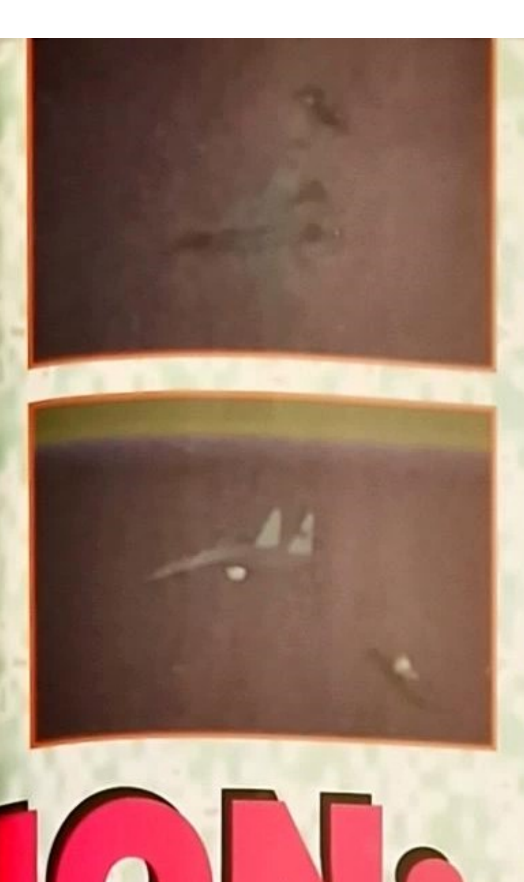
Así que las tropas americanas están dispuestas para el combate, nuestros portaaviones están frente a sus costas para empezar el baile, el más mínimo descuido puede ser interpretado como un acto de hostilidad. Estamos en estado de máxima alerta, desde los portaaviones se prepara toda la estrategia, ha llegado el momento.

¿COMO ES?

La visión del juego es totalmente realista, una de las características que más se agradecerán, será la de poder tener en la pantalla varios cuadrantes a la vez, indicándonos en cada uno de ellos diferentes pará-







ION:







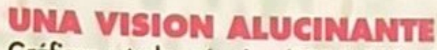
metros, todos ellos controlables mediante cuatro botones situados en cada pantalla.

Si durante el juego necesitamos cambiar cualquier parámetro del mismo, lo podremos hacer de una forma cómoda y sencilla mediante un panel desplegable situado en la parte superior de la pantalla, parándose el juego en ese momento, un instrumento de suma utilidad.

A mayor resolución de pantalla, menor visión de las pantallas de ayuda, por supuesto. Para manejar estas pantallas podremos usar el ratón para movernos por ellas, lo cual es muy de agradecer, no interrumpiéndose para nada el juego.

Los programadores han cuidado el juego de una forma alucinante y se soporta una gran variedad de tarjetas. Una vez en el juego podréis comprobar, por ejemplo en la sala de combate, la calidad del sonido.

En vuelo comprobaremos que todas las ordenes que se desarrollen sean explicadas con suma claridad, pudiendo en todo momento suprimir este tipo de efectos mediante un menú desplegable que podemos hacer aparecer en la parte superior de la pantalla.



UNA VISION ALUCINANTE

Gráficos a toda máquina (1024x768 y 256 colores), algo no visto aún en simuladores bajo MS-DOS. Cuando comienza el juego, carga automáticamente un driver estándar de VESA, algo muy de agradecer por si tuviéramos problemas con nuestra tarjeta de SVGA, o por si ni si quiera los tenemos.

Una vez dentro podremos empezar a alucinar con las pantallas de presentación, digitalizaciones sin distorsiones ni granulados, incluso los vídeos son una auténtica película que hará las delicias de los más exigentes.











Ante tal despliege de presentación pensé que los gráficos del juego serían de lo más normalitos, ¡pero señores!, ni en eso han fallado y se nos ofrece un realismo como no se ha visto jamás, alucinante todo un lujo de detalles, cuidado al máximo. Podremos recrearnos con la vista de las olas del mar, con la aproximación a los objetivos y los despegues y aterrizajes te pondrán los pelos de punta.

Sin duda es el puntal del futuro de los juegos para MS-DOS, nos han demostrado que cuando se quiere se puede, es el momento de lanzar juegos de este tipo, ya que la gran mayoría de los ordenadores caseros están preparados para ello.

¿ESTAIS DISPUESTOS?

Ya estamos dentro, podemos elegir si queremos realizar misiones de entrenamiento, realizar nuestros propios escenarios o quizás estemos ya preparados para empezar una campaña.

Si aún no estáis muy duchos, os recomiendo ante todo que os déis una vueltecita por las pistas de entrenamiento, os esperan muchísimas misiones, podréis escoger varios tipos de aviones, un F-22, los ya legendarios f-14 B Tomcat, el A-7E Corsair II, el ruso SU 33-Flanker-D, el F-104N Starfighter y el que no podía faltar F/A-18D Hornet.

Como veréis una amplia gama, pero no sólo hay esto, una vez hallamos seleccionado nuestro avión, podremos elegir el armamento necesario, también hay una gran variedad de armamento, como podéis ver no se nos da ninguna posibilidad de aburrimiento.

Quizás, la siguiente fase por la que debamos pasar sea la de construcción de nuestra misión, para así poder seguir con nuestro



entrenamiento a fondo, podremos elegir entre confeccionar unas misiones estándar, eligiendo solamente nuestros aviones y los enemigos, o por el contrario, hacerla sobre el mapa, lo cual nos dará una visión más realista y un mejor entrenamiento.

AHORA ¡SI!

Empecemos nuestra campaña, ahora deberemos elegir a nuestro piloto, una cara, un nombre y un apodo, son los primeros pasos para poder empezar.

Partiremos de un portaaviones, tendremos que pasar por la sala de combate para que se nos explique en que consiste nuestra misión, tras ésto nos reuniremos en una sala a parte, en la que prepararemos nuestra estrategia.

Ya estamos listos, despegaremos de nuestro portaaviones, los nervios están tensos, sabemos el presente pero ¿qué ocurrirá en el futuro?, todo depende de nosotros.

ANTONIO GOMEZ

OK 94%

Dificultad:	90
Gráficos:	98
Sonido:	95
Originalidad:	90
Diversión:	95



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: TRICK OR TREAK
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: ACA SOFT
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Adlib, Sound Blaster
- Ratón
- Disco duro mínimo: 9 Mb

Trick or Treak

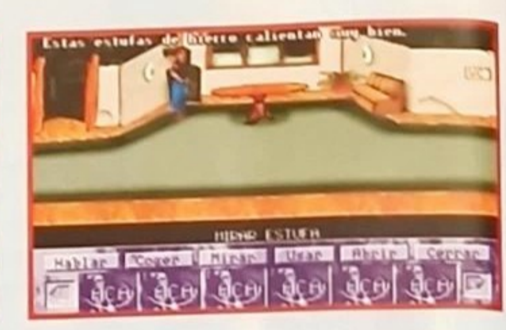
Uno de los puntos a destacar de este juego, es su lugar de origen. Español al cien por cien. Parece que por fin en nuestro país, los programadores se han decidido a crear aventuras gráficas. Y van por el buen camino.











La noche de "los muertos" se celebra de una forma especial en EE.UU. Si en nuestro país es una fecha, digamos "de tristeza", los americanos la consideran más festiva, y los niños se lo pasan en grande disfrazandose de monstruitos, brujas y otras historias.

Y también la tercera edad tiene derecho a disfrutar esa noche. Para ello han preparado una fiesta en un asilo de las afueras de la gran ciudad. Pero tienen un problema. Su encargado de confianza se ha despedido, y ellos no pueden hacerlo solos.

UN ASILO MUY "MARCHOSO"

AVENTURA MUY "REAL"



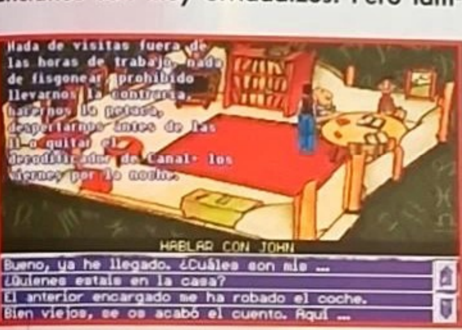
Lo curioso de esta genuina aventura de nuestro país, es que aunque toque el tema de lo fantástico, la noche de "Halloween", los objetos y situaciones que aparecen al inicio de dicho juego, son muy cotidianos y a ninguno les debiera parecer "raros," como el uso de la magia o pociones misteriosas. Realmente el entorno donde nos movemos es una vieja granja reconstruida como asilo de ancianos. Tal vez, lo único difícil, sea contentar a sus habitantes que son un poco pesados.



SIRVIENTES PARA TODO

Nuestro hombre es un simpático joven que por un terrible error, ha sido despedido de la fábrica donde trabajaba. Desesperado, aceptó el primer trabajo que le vino. Encargado de una residencia de ancianos. Cosa fácil, pensó. Pero desgraciadamente estaba muy equivocado.

El primer trabajo duro era buscar una serie de objetos necesarios para la fiesta de Halloween, que se celebraba esa misma noche. Tenía que buscar en todos los rincones del edificio para encontrar los objetos, pues el anterior encargado "pasaba" de todo, y no ordenaba nada, y los ancianos son muy olvidadizos. Pero también habrá que pedirlos ayuda a cambio de ciertos favores.





Como veis, estamos ante una aventura típica. Objetos, conversaciones con personajes, resolver enigmas, y muchas horas de diversión nos aguardan en este juego español.



DESARROLLO DEL TEMA

Nada más empezar, debemos hablar con todos los personajes que nos sea posible, ya que nos proporcionarán muchas pistas en un principio, pero luego todo se complica demasiado. Uno de los puntos más flojos del juego es su tremenda dificultad, ya que encontrar todos los objetos posibles, es bastante duro, así como encontrar nuevas vías. Cada vez que hacemos algo mal, el protagonista nos gastará alguna "vacilada". En un primer momento, invita a la sonrisa, pero cuando llevas mucho tiempo intentando hacer algo, simplemente desesperas. La dificultad y la escasa agilidad en el argumento bajan un poco la nota de una excelente idea.

Porque lo que es la cuestión técnica está brillantemente resuelta. Excelentes gráficos nos acompañan en todo momento, así como los temas musicales y los efectos sonoros. Bastante convicentes si posees una buena tarjeta de sonido.

El inventario es bastante original, ya que nos presenta de una forma "renderizada" todos los objetos que tengamos en el mismo. Original y bonito al mismo tiempo. Por otra parte, las órdenes que podemos dar en la aventura son las básicas y su funcionamiento no ofrece ningún problema.



En definitiva, Trick or Treak es una buena aventura, algo deslucida por su dificultad, pero muy atractiva para los fanáticos de las aventuras gráficas. Además es un juego español con una gran calidad. Justamente lo que necesitamos en nuestro país: proyectos que avalen lo que pueden hacer un puñado de jovenes profesionales. Simplemente necesitan el apoyo de todos, y con el mío ya cuentan.

ANGEL FCO. JIMENEZ











Hablamos con ACA, creadores de "TRICK OR TREAT"

"PREFERIMOS L A LOS ALARDES

Cualquiera hubiera dicho sin dudar hace algunos meses que los programadores de videojuegos eran una «especie» en vías de extinción en nuestro país. Sin embargo, y por fortuna, todavía surgen cada cierto tiempo grupos dispuestos a plantarle cara a estos «malos tiempos para la programación».



LOS CINCO FANTASTICOS

Aquí los tenéis: estos son los señores de ACA Soft. De izquierda a derecha: Jorge Rey Fernández, Manuel Rusillo Saez, M.Carmen de la Torre Gomez, Carlos Delgado Franco y David A. Casado Prieto.



Son cinco, son de Granada y lo tienen muy claro... así de tajante. Cuando uno habla con los componentes de Aca Soft no tiene la impresión de estar intercambiando opiniones con unos «principiantes» que tienen las mismas posibilidades de subsistir que un polluelo recien salido del cascarón. Todo lo contrario: «Trick or Treat» no es sólo su primer programa, es toda una declaración de intenciones, y también la punta de lanza de una carrera que puede dar muy buenos frutos en años venideros.

Sobre como llegaron al mundo de la programación, que les llevó a diseñar una aventura gráfica, cuales son sus próximos proyectos y algunas otras cuestiones de interés, tuvimos ocasión de hablar con ellos en una visita que realizaron recientemente a la redacción de OK PC, fruto de la cual es esta entrevista que os ofrecemos en las siguientes líneas.

OK PC: Nos gustaría que nos contaseis cual ha sido el proceso que originó el nacimiento de ACA Soft y la programación de vuestro primer juego.

ACA: Todo surgió de la forma más habitual: un grupo de amigos que decide reunirse con la común idea de hacer programas de ordenador. Comenzamos por diseñar un juego de rol, hace ahora unos dos años, que por diversas cuestiones no llegamos a terminar, aunque nos sirvió un poco como aprendizaje y también para tomar contacto por primera vez con las distribuidoras de videojuegos. Más adelante nos pusimos manos a la obra con nuestro siguiente proyecto, «Bolix», que acabó por convertirse en nuestro primer programa comercializado.

OK PC: ¿Qué tipo de juegos son los que más os interesan?

ACA: En general nos confesamos unos auténticos «forofos» del rol, pero luego cada uno de nosotros tiene sus propios gustos. De todas formas nos interesan mucho también los simuladores y las aventuras gráficas.

OK PC: ¿Qué pensáis de la polémica surgida en torno al rol algún tiempo atrás?

ACA: La verdad es que se exageró mucho sobre el tema, probablemente por desconocimiento. No creemos que los videojuegos sean violentos, y mucho menos que por jugar con ellos alguien vaya a cometer actos de esa naturaleza. En realidad, como ocurre con la televisión y otras muchas cosas, sólo un mal uso o un abuso es lo que puede resultar peligroso.

OK PC: ¿Qué sistema utilizáis para programar?

ACA: La programación la hacemos por completo en Turbo Pascal y ensamblador. En cuanto a los gráficos, el proceso habitual es escanearlos para luego retocarlos con un programa de diseño. Las animaciones se realizan con un programa comercial que permite resolver este apartado.

OK PC: ¿Cuáles han sido las principales dificultades con que os habéis encontrado para programar «Trick or Treat»?

ACA: Principalmente la documentación, sobre todo en campos como por ejemplo obtener información acerca de algunas tarjetas de sonido, por que lo referente a cuestiones técnicas se fueron resolviendo un poco sobre la marcha.

OK PC: ¿Qué tiempo habéis invertido en la realización del juego?

ACA: Aproximadamente desde febrero de este año hasta octubre, dedicados eso si de forma exclusiva al proyecto. Lo último que hemos hecho ha sido la versión inglesa del juego, para que sea comercializado más allá de nuestras fronteras.

Jorge Rey Fernandez, Director Gerente de ACA Soft, actuó como portavoz del grupo a lo largo de la interesante entrevista que mantuvimos.

S BUENAS IDEAS ÉCNICOS"

OK PC: ¿De dónde partió la idea para crear el programa?

ACA: Aunque parezca curioso lo primero que ideamos del juego fue la caja; pensamos en un cierto tipo de caja y de esa idea surgió el argumento, cuya primera versión fue escrita en el transcurso de un viaje en coche de Madrid a Granada. Luego vinieron muchas horas de depuración, pero realmente asi nació la idea del juego.

OK PC: ¿Qué aspectos destacariais de vuestra aventura gráfica?

ACA: Para empezar, tanto los gráficos como la aventura en si son totalmente distintos a otras cosas que hay en en el mercado. Pero sobre todo es muy importante la cantidad de objetos por pantalla que nuestro juego reconoce, teniendo un mensaje distinto para cada uno de ellos. Para entendernos, no es el típico juego de «no puedo cogerlo, no puedo usarlo, etc...». Otro aspecto destacable del programa es el hecho de que su desarrollo está dividido en dos partes netamente diferenciadas, de forma tal que de una a otra tanto el aspecto visual como la trama cambian notablemente.

OK PC: ¿Por qué pensais que en España se producen tan pocos videojuegos?

ACA: El eterno problema en encontrar la forma de comerciarlizarlo en el extranjero, pues el mercado español no es lo bastante grande como para poder rentabilizar un producto de este tipo. También es bastante cierto que hay pocos grupos de programación con dedicación exclusiva, y si intentas realizar un buen juego en tus ratos libres, empleando dos o tres horas al dia, es fácil que inviertas dos o tres años en acabarlo. Además, es necesario tratar de esforzarse en encontrar una idea original a partir de la cual hacer un juego, en lugar de tratar de conseguir grandes «virguerias» técnicas, pues es muy dificil competir en ese sentido con las grandes del software que pueden invertir miles de dólares en un producto.

OK PC: ¿Cuáles son vuestros próximos proyectos?

ACA: En este momento tenemos terminados dos guiones, uno para una nueva aventura gráfica, y otro para un programa más complejo que mezclaria en su desarrollo aventura gráfica, estrategia y un poquito de simulación, pero tendremos que continuar todavia trabajando mucho sobre ambas ideas para darles ese toque original que queremos distinga a nuestros juegos.

OK PC: ¿Qué programas destacariais de los aparecidos ultimamente en el mercado?

ACA: Nos gusta mucho toda la serie Ultima, especialmente «Ultima VIII», y también productos sumamente originales en su concepto, como por ejemplo «Colonization».

OK PC: Para acabar, ¿qué consejo le dariais a todos aquellos que quieran programar videojuegos y no sepan muy bien como empezar?

ACA: Que hagan «shareware». Es una manera fantástica de empezar, aprender y darte a conocer.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CD ECSTATICA
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- VGA
- 2 Mb de RAM
- Sound Blaster, Roland
- Ratón
- Disco duro mínimo: 0 Mb
- CD-ROM



LIBE

Una increíble aventura está apunto de entrar en tu casa. Tu ordenador es el medio utilizado por Psygnosis, Ecstatica (una ciudad endemoniada) es el lugar elegido, la fuerza y la magia son tus armas.

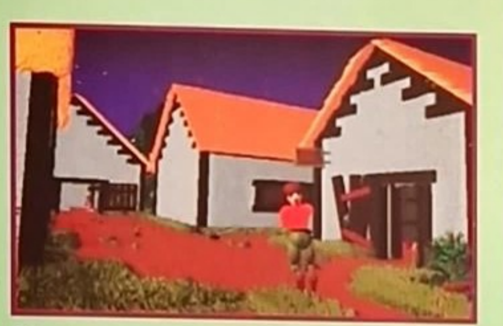
Primero fue Alone In The Dark, después Alone In The Dark II (ambos de Infogrames) y ahora es Ecstatica (de Psygnosis) el que toma el relevo. Una aventura gráfica interactiva con sonido digitalizado y gráficos vectorizados. La magia, el miedo, la fuerza y la destreza se unen en un sólo juego para hacernos vivir una apasionante aventura.

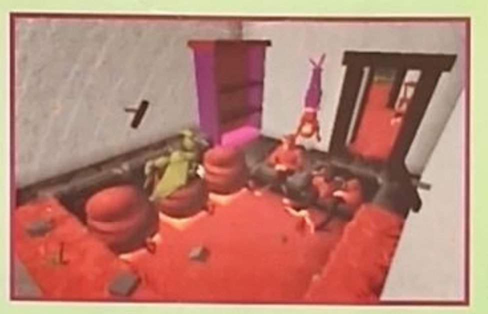
LA HISTORIA

El juego comienza en el 928 Después de Cristo, te encuentras cabalgando hacia el norte de Europa. En tu camino te detienes en Ecstatica, una ciudad dominada por terribles monstruos, inece-











SALVA EL PUEBLO

Ecstatica está sometida por varios monstruos, que castigan indiscriminadamente a la población, los torturan y los golpean hasta morir. En esta ocasión el pobre hombre que yace en el suelo pide clemencia y reclama tu auxilio.







AR LA CIUDAD

sitas tomar agua!. Es el momento de comenzar a jugar, para ello debes de elegir si deseas ser hombre o mujer (por cierto, no es mejor ni peor ninguna de las dos opciones).

Te encuentras al principio del pueblo y una extraña sensación invade tu cuerpo, un aullido de lobo te inquieta pero sigues avanzando. En la primera puerta que te encuentras observas como uno de los demonios está castigando a un personaje del pueblo, que sangrando te pide ayuda. Es la hora de sacar tus puños a relucir y destrozar a tu adversario. Te advierto que no es tarea fácil.

EL OBJETIVO

Durante años el pueblo de Ecstatica ha estado dominado por los terribles monstruos, pero con tu aparición les ha llegado la hora. Tu objetivo es liberar de la opresión a todos los ciudadanos y convertir de nuevo a Ecstatica en esa alegre ciudad que siempre debió ser.

Para conseguir el objetivo cuentas con muy poca ayuda, sin embargo, tu sabes administrar bien tus recursos y terminarás con esos endiablados bichos. Las manos y los puños son tu primera fuente de fuerza, las espadas y los palos tu segunda, pero la más poderosa es la magia y la sabiduría que irás adquiriendo según se desarrolla el juego. No te desanimes si al principio te llevas verdaderas palizas, no dejes jamás de intentarlo.

LOS MOVIMIENTOS

Como ya nos tienen acostumbrados (desde que salió al mercado "Prince of Persia"), los movimientos en este tipo de juegos son excepcionales, los detalles están cuidados al máximo y en todo momento parece que estás viviendo directamente la aventura: las caídas te parecen reales y realmente dolorosas, los golpes casi los sufres en tus carnes, pero los puñetazos que propinas a tus adversarios te reconfortan agradablemente, por supuesto.

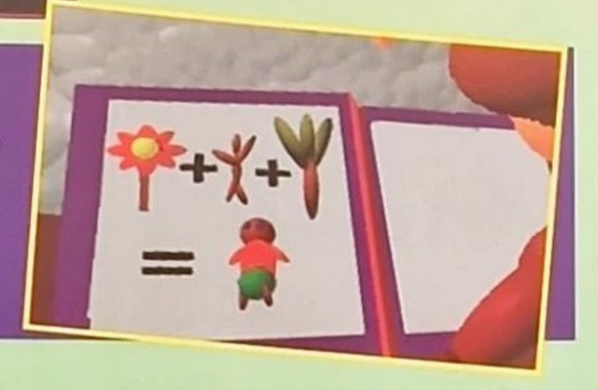
Son realmente increíbles los movimientos en los desplazamientos hacia adelante y ha-

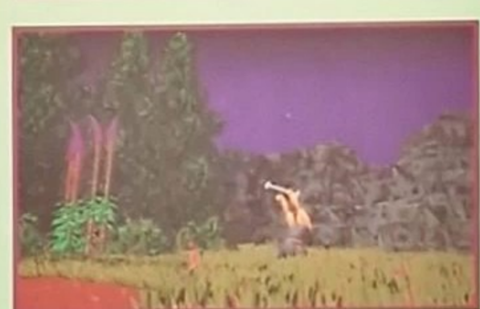




SIGUE LA PISTA

Todas la pistas tienen algún significado y llevarán a algún sitio. Este enigma es una ayuda para ti, que por cierto no te voy a desvelar.











cia atrás, los giros a derecha e izquierda e incluso los movimientos propios de la lucha, como son los diversos puñetazos y golpes.



EL SONIDO

Si posees una tarjeta de sonido entrarás en una nueva dimensión, la música te envuelve y crea un ambiente misterioso e incluso peligroso. Los sonidos digitalizados



Los movimientos son realmente excelentes





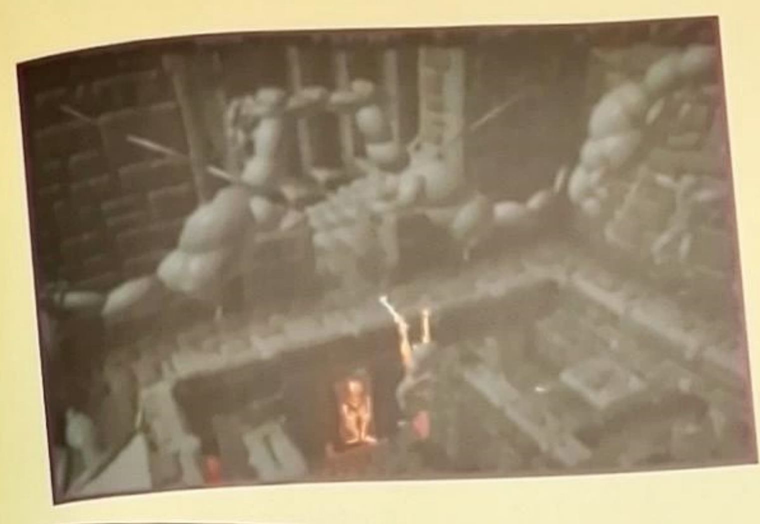
como los aullidos, los sonidos de las puertas y los demás ruidos extraños, también ayudan a crear esa atmósfera que a ti y a mi nos gusta, ¿verdad?.

En principio el idioma del juego es el inglés y los personajes aparecen hablando directamente, sin embargo, si tu oído no es muy bueno o si no tienes tarjeta de so-









nido, siempre tienes la opción de los subtítulos que ayudan a entender mejor el idioma.

EL FORMATO EN CD-ROM

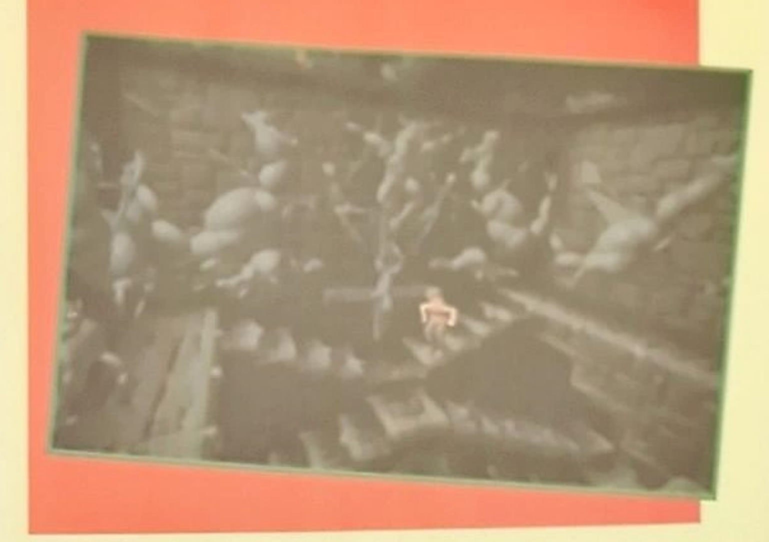
Esta versión que tengo en mis manos se encuentran en formato CD, ya que ocupa alrededor de 100 Mb (que no es poco). Se puede ejecutar directamente del CD-ROM pero tiene un pequeño problema, que no puedes grabar ni recuperar el estado de la partida. Pero tranquilo, con una pequeña instalación de 1Mb aproximadamente podrás grabar y recuperar cuantas veces quieras. Por cierto, te aconsejo que grabes de vez en cuando, porque en cualquier esquina te acechan peligros.

En resumen, Ecstatica es una aventura gráfica interactiva que te llevará a través del tiempo a una ciudad embrujada, donde el castigo de los monstruos que la habitan es continuo. Tu llegada es vital para los ciudadanos de Ecstatica; esos indeseables tienen los días contados ...

SHAQUILE

PELIGROS INTERMINABLES

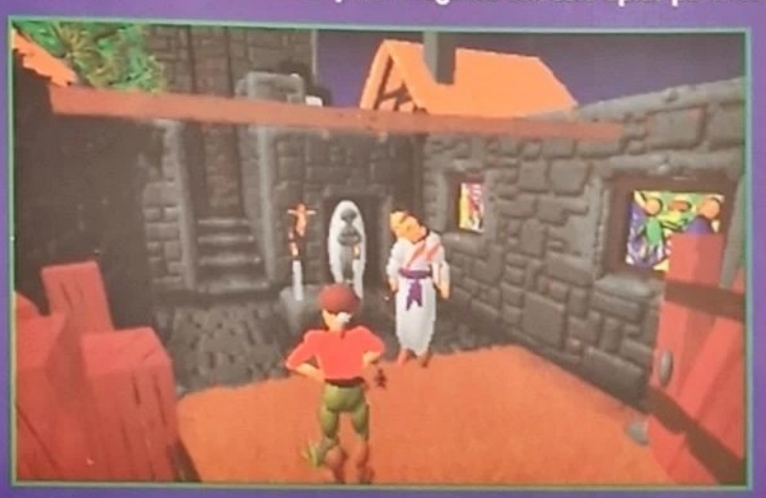
Numerosos peligros acechan a nuestro personaje, sin embargo, no debes temblar. Siempre hay una solución para cualquier problema, solamente necesitas tiempo, habilidad e ingenio.





UN MAL TRAGO

Los escenarios son a veces demasiado crueles y las imágenes son sólo aptas para los aventureros más atrevidos. Como se puede apreciar, el cura del pueblo ha sido sacrificado y colgado en el altar después de haber sido brutalmente torturado.



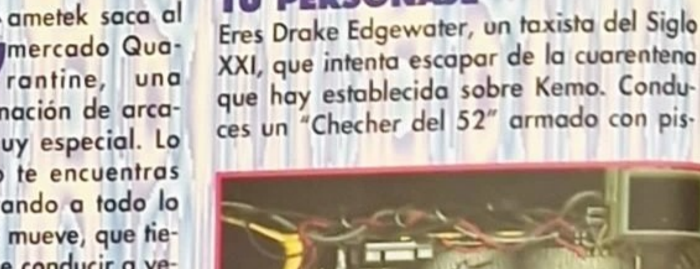


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: QUARANTINE
- Tipo: ARCADE
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 286/16 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Sound Blaster, Ultra Sound
- Disco duro mínimo: 20 Mb



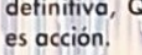




El futuro nos depara muerte y destrucción, sin embargo, siempre los más fuertes sobreviven. En Quarantine serás Drake Edgewater, un taxista del Siglo XXI, desesperado por escapar de la ciudad de Kemo que se encuentra en "cuarentena". Las armas, misiles y explosivos serán tu pasaporte para salir de ese infierno.



Gametek saca al mercado Quarantine, una combinación de arcades muy especial. Lo mismo te encuentras disparando a todo lo que se mueve, que tienes que conducir a velocidades asombrosas, que debes de echar de la carretera a cualquier vehículo que se cruce tu camino, ... En definitiva, Quarantine es acción.



TU PERSONAJE

Eres Drake Edgewater, un taxista del Siglo XXI, que intenta escapar de la cuarentena que hay establecida sobre Kemo. Conduces un "Checher del 52" armado con pis-





GUERRA



tolas, cañones, misiles, explosivos y lanzallamas. Cualquier vehículo puede ser enemigo, cualquier persona un asesino, ¡debes tener cuidado!

TU PRIMERA LECCION

Cuando entras en tu vehículo ves un panel lleno de mandos. Todos tienen su importancia y debes fiarte de ellos. El radar, la brújula y el indicador de camino, son tus principales instrumentos. Debes aprender a utilizarlos antes de comenzar a conducir.

El mapa te da un montón de información importante para encontrar el camino correcto. Seguir siempre el "indicador de camino" no es una buena política. Consulta el mapa para encontrar el camino más corto.

EL OBJETIVO

Como ya he dicho antes, el objetivo de Drake es salir de Kemo, sin embargo, antes deberás recoger pasajeros y entregarlos en su destino. Si llegas a tiempo, te pagarán generosamente tus servicios. Después de cuatro viajes de este tipo, tendrás la primera misión especial que consiste en entregar un "paquete". Cuando hayas completado siete de esas misiones especiales conseguirás un pasaporte para el siguiente nivel...

CONSEJOS IMPORTANTES

- Cuando recoges a un pasajero puedes decidir si le llevas o no. Si tiene una "pinta sospechosa" no lo cojas y si te va a pagar poco dinero tampoco, porque en el camino seguro que pierdes vidas y no te compensa.

TU OBJETIVO ES RECOGER A SOSPECHOSOS VIAJEROS Y TRASLADARLOS DONDE TE LO PIDAN

EN LAS CALLES

LA HISTORIA

*En el 2.022 la ciudad de Kemo es una de las principales ciudades del Oeste y la capital mundial del transporte. Como en cualquier gran metrópoli el índice de criminalidad va subiendo por momentos, sin embargo en Kemo, el crimen está llegando a límites insospechados: la policía ya no puede controlar la situación.

*En el 2.026 el crimen llega a proporciones desmesuradas, la economía se va hundiendo lentamente mientras que el mercado negro va proliferando muy rápidamente.

*En el 2.029 entra Omnicorp, una supercorporación que tiene grandes planes para Kemo: acabar con el crimen y limpiar las calles de indeseables. El código del proyecto es "Quarantine".

*En el 2.030 se comienza a construir un muro blindado alrededor de Kemo, como "medida de seguridad" y se promete que el cruzar de un lado a otro estará permitido.

*En el 2.031 el muro está a punto de terminarse. Unos pocos habitantes escapan del cerco guiados por el pánico.

*El 3 de Junio de 2.032 el muro está completamente terminado y la única salida ha sido sellada. El proyecto "Quarantine" está en marcha. Kemo es ahora una ciudad prisión. Con el aislamiento la violencia en las calles aumenta y además traen a Kemo a los más violentos criminales.

*En el 2.043 la corporación Omnicorp decide probar el "Hydergine 344" sobre la población de Kemo, una neurodroga para eliminar los instintos asesinos de los peores criminales. La droga es infiltrada por el suministro de agua.

*En el 2.045 se descubre que la reacción del "Hydergine 344" con el agua produce los efectos contrarios a los esperados y se encuentran con que han generado un nuevo virus que crea psicópatas asesinos que atacan a todo lo que se mueve.



- Si se te pasa el tiempo y no has llevado a tu pasajero, expúlsale del taxi y recoge otro que te pague mejor tu servicio.

- Para sobrevivir en Kemo hay que estar bien armado, es una ciudad sin ley. Luego, en cuanto tengas algo de dinero compra armamento y arregla el vehículo. En misiones más arriesgadas también te aconsejo que compres un "Turbo Boosts" para llegar a tu destino en tiempo récord.

- Al principio conduce despacio, no debes de ir muy deprisa por el centro, sólo acelera en las autopistas. La razón es simple, cuando vas demasiado rápido el control del coche es peor y además es más fácil perderse. Si tomas el camino equivocado puedes perder la gratificación del pasajero.

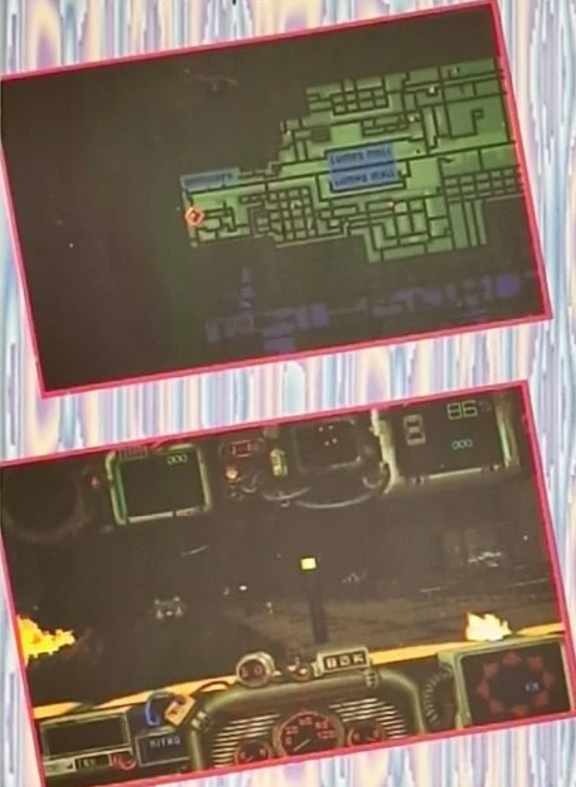
- No dispares a menos que el contrario lo haga, ya que la munición es limitada y muchos de los coches no son agresivos (si no los disparas tú primero).

GRAFICOS Y SONIDO

Los gráficos son adecuados y en la versión que saldrá en CD-ROM además contendrá vídeos grabados en tiempo real con actores profesionales. Los movimientos son superrápidos, lo cual hace a veces que te choques con lo primero que encuentras.

El sonido es una de las causas que crearán una gran adición a este juego. Los sonidos digitalizados de los golpes entre coches, las explosiones de las bombas, o el propio ruido del motor, te introducen más y más en el juego. Incluso los pasajeros piden a voz en grito "taxi". ¿Quién mejor que tú para recogerlos?

SHAQUILE



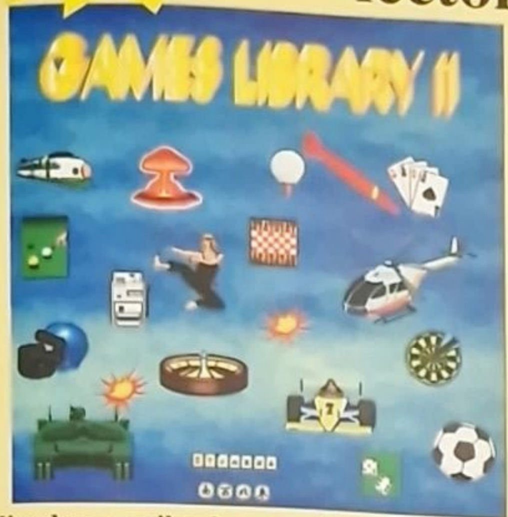




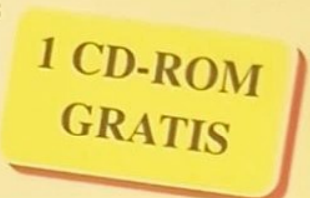


Oferta especial de Navidad limitada exclusivamente a los lectores de la revista OK PC

NOVEDAD



- 650+ Mega Bytes
- Más de 5000 novedades
- Fecha de creación: 31 de Octubre / 94
- 100% de los ficheros son del 1994
- 100% libres de virus conocidos
- No contiene ficheros repetidos
- 100% compatible PCBoard
- 100% compatible ISO 9660
- Garantía Absoluta
- Precio con IVA incluido
- Ficheros WAD para DOOM



Utilizado por miles de usuarios americanos y canadienses, ahora por primera vez en España.
Este nuevo CD-ROM está considerado por los expertos como el mejor y más actualizado de los CD-ROM de Shareware para juegos del mercado mundial.

Disfrute Usted y toda su familía con esta colección de más de 5.000 juegos de actualidad y todo por el precio increíble de 1 pta. por juego.
Además si ordena su CD-ROM dentro de 20 días, podrá escoger un regalo valorado en 2.995.-pts. (ver recuadro).

Vea unos cuantos ejemplos de esta increíble colección:

- Juegos de aventura
- Juegos del tipo Apogee
- Juegos de acción
- Juegos de arcade
- Juegos de sobremesa
- Juegos de azar
- Juegos Epic
- Demos
- Simuladores de vuelo
- Golf
- Juegos educativos infantiles
- Juegos de reflexión
- Juegos de guerra
- Juegos de super violencia
- Juegos de estrategia
- Juegos de palabras
- Juegos de cartas.
- Juegos de ajedrez.
- Puzzles
- Mah Jongg
- Los últimos trucos y
- trampas
- Elementos para crear
- nuevos niveles
- Editores de terrenos y escenarios
- Ficheros WAD para DOOM
- Ficheros para FS 4/5

y mucho mas...

Si usted responde antes de 20 días, podrá escoger gratuitamente uno de los siguientes 8 CD-ROM, (valorados en 2.995 pts. cada uno).

Nº 1 SHAREWARE FORUM 650 Mb. Contiene los mejores programas de shareware del 92/93. Clasificados por categorías. Con una amplia gama de temas y sujetos de actualidad.

Nº2 WINDOWS MANIA 617 Mb. De programas específicos para Windows. Comprende antivirus, aplicaciones, ficheros de sonido, comunicaciones, PAO/CAD, educativos, seguridad, etc...

Nº3 HOTTEST FANTASIES 640 Mb. (Reservadas estrictamente para mayores de 18 años). Una pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX. Contiene imágenes, animaciones, juegos, etc...

Nº 4 PROCLIP Contiene más de 6000 imágenes clip art, clasificadas por materias y se presentan en formato PCX y TIFF.

Nº 5 GAMES LIBRARY. La colección más completa del mercado. 7000 juegos distintos. Contiene juegos arcade, simuladores, educativos, de reflexión, de sobremesa, de aventuras y muchos más.

Nº 6 PROSOUND. Este CD-ROM contiene varios centenares de efectos sonoros profesionales, libres de derechos. Presentados den formatos WAV para Windows. Para tarjeta de sonido Soundblaster.

Nº 7 PROTYPE. Ideal para profesionales o amateurs. Este disco contiene varios centenares de tipos de letra TrueType y ATM para Windows.

Nº 8 SELECT IMAGES. 150 fotos en formato TIF de 24 bits. Profesional SVGA. Ideal para PAO, multimedia, presentaciones, etc... Estas fotos se pueden utilizar sin pago de royalty alguno. Para PC y MAC.

Requisitos técnicos: PC/AT. DOS 5.0 o superior. Lector de CD-ROM standard compatible 9660 ISO. Tarjeta VGA. SVGA. (Tarjeta de sonido para Prosound).

Cupón de pedido

OKPC-1294

Tel : (93) 890 4822 **Fax: (93) 817 1870**

Edimestre C/ Bisbe Morgades, 2- 08720 - Vilafranca del Penedès

El CD-ROM GAMES LIBRARY II al precio especial de 4.995+400 pts. de gastos de envio.

Total 5.395 pts. + el CD-ROM **gratuito** Nº ________

El CD-ROM Nº ____ al precio especial de 2.995 pts. + 400 pts. de gastos de envio. Total 3.395

OBLIGATORIO para todos los pedidos del **CD-ROM Nº 3** para adultos.

Firmando este cupón certifico tener más de 18 años.

Firma

Forma de pago: ☐ Cheque bancario ☐ Contrarreembolso (300 pts.)

VISA nº ____________________ fecha cad. ____________

Nombre: ____________ Apellidos ____________

Dirección ____________________

Código Postal: ________ Población: ____________

Teléfono: ____________________

En caso de reembolso los gastos de devolución no serán incluiodos.

Edimestre, S.A. se reserva el derecho de modificar o interrumpir esta oferta sin preaviso.

SUS GARANTIAS

1) Si ušted no se halla completamente satisfecho, sólo tiene que devolver la mercancía comprada y el disco de regalo con su embalaje original. El envío deberá hacerse certificado y su dinero le será reembolsado (menos 900 Pts. de gastos de gestión).

2) Todos nuestros CD-ROM están libres de virus conocidos.

3) Usted no tiene ninguna obligación de compra ulterior. Algunos de estos programas son de freeware (gratuitos) y otros de shareware (de libre prueba). En caso de serle útil usted tiene la obligación moral de pagar al autor un pequeño royaltie.

4) Su pedido será enviado por el correo normal, lo cual supondrá un plazo de entrega de 5 a 15 días. Si lo desea urgente el plazo de entrega será de 2 días. (plazos sometidos a límites de stock).Envío urgente 500.-pts suplementarias.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela -CD: MAGIC CARPET
- Tipo: ARCADE
- Compañía: BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 486 DX
- 33 Mhz o superior
- VGA
- SVGA
- 4 Mb de RAM
- Tarjeta de sonido
- Teclado, Ratón, Joystick
- Disco duro mínimo: 1 Mb
- CD-ROM

Magic Carpet



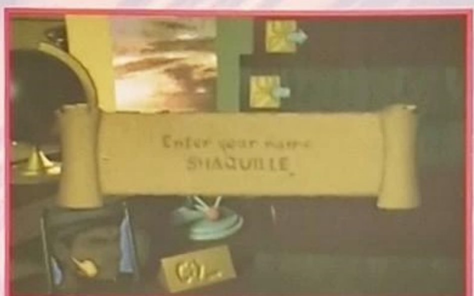




Después del terrible terremoto que asoló el planeta, unas malvadas criaturas tienen aterrorizadas a la población. Solamente tienes un objetivo: restablecer el orden del mundo. Para ello cuentas con una alfombra mágica y un montón de hechizos. Todavía eres un inexperto aprendiz de hechicero, pero con el tiempo te convertirás en el maestro de los maestros.

Bullfrog lanza al mercado su última creación, "Magic Carpet". Un arcade con toques de estrategia, donde las imágenes y el sonido están cuidadas al máximo (como nos tienen últimamente acostumbrados).

Magic Carpet comienza con una introducción alucinante. Con sólo decir que ocupa más de 80 Mb de dibujos (sin digitalizaciones), ya os podéis imaginar lo que os espera.



LA HISTORIA

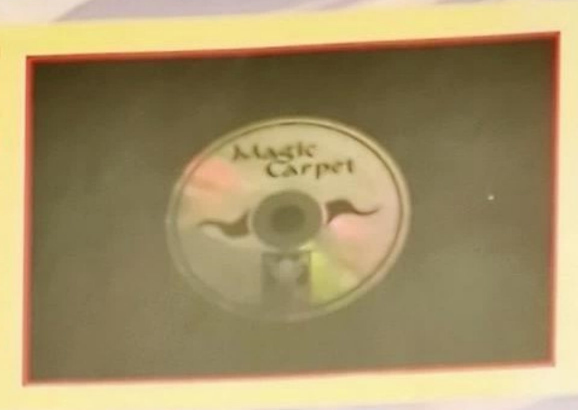
Durante la creación del Universo numerosos planetas surgieron del inmenso vacío. Ninguno parecía tener ninguna luz característica excepto uno, que brillaba como la mayor de las estrellas, irradiando una energía mágica llamada "maná". Este







El formato en el que se presenta Magic Carpet es en CD-ROM. Bullfrog apuesta por este soporte debido a la inmensa cantidad de espacio que requieren los gráficos de este juego, que supera con creces la mayoría de nuestros (siempre llenos) discos duros. Simplemente la introducción inicial supera las 80 Mb.



mundo fue finalmente descubierto y poco después se comenzaron a establecer los primeros pioneros. La gente de ésta nueva tierra dedicó todos sus esfuerzos a la extracción del maná, para después obtener sus poderes. Tras siglos y siglos de increíble fructuosidad, la tierra se convirtió en estéril (gracias a unos cuantos hombres insaciables de avaricia). Comenzaron a surgir los primeros problemas entre hechiceros y de una fiera competición se degeneró en un guerra. Para la lucha se crearon gigantes criaturas al servicio de los propios creadores. Estas bestias con vida propia y con un corazón lleno de maldad, comenzaron a rebelarse y se volvieron contra sus propios creadores. Un descuidado hechicero y su joven aprendiz, temiendo por su vida, prepararon un hechizo que habría de mandar a estas criaturas directamente al olvido. Sin embargo, el poder del hechizo fue más grande que el imaginado. El mundo entero se sacudió con un terrible terremoto, en el cual pereció el propio hechicero, dejando a su aprendiz con la ardua tarea de restablecer el mundo a su equilibrio natural.





COMIENZA LA HISTORIA

Al principio el aprendiz de hechicero (o sea, tú), aparece estático en su alfombra mágica: está esperando comenzar su andadura. Toma los mandos y prepárate para la aventura. Lo primero que tienes que hacer es tomar todas la jarras que te vayas encontrando, porque dentro de ellas encontrarás los hechizos que posteriormente podrás utilizar para derrotar a tus enemigos. Ten cuidado con las criaturas que te encuentres a tu paso, ninguna de ellas es inofensiva, ¡no te fíes!.



OBJETIVO: EL ORDEN DEL MUNDO

Después del terremoto el mundo anda bastante revuelto; debes restaurar el or-

BRA MAGICA

Imágenes como ésta pueden ser habituales a partir de ahora en los futuros juegos. La visión 3-D llega al mundo del PC a través de juegos y gráficos digitalizados. En Magic Carpet tenemos el ejemplo: podemos jugar de la forma tradicional (2-D), o elegir la forma tridimensional, siempre y cuando tengamos puestas esa "horribles" gafas de colorines. Sin duda es una forma interesante de afrontar un juego.

den con tus poderes. Según vas realizando conquistas vuelves a reponer el "mana", que es fuente de vida para este planeta.

El juego tiene mucha parte de arcade, sin embargo también tiene su parte de estrategia. Una mala gestión te llevará irremediablemente a perder los logros conseguidos. Ya sabes, no todo es magia en este juego.

VISION EN 3-D

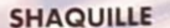
El entorno en el que se mueve nuestro personaje es totalmente configurable. Se puede quitar y poner el sonido y la música (como en la mayoría de los juegos), pero además se puede configurar la velocidad, la resolución, el tamaño de la pantalla, los reflejos, la definición de cielo, las sombras, la velocidad de la niebla. Pero sin duda lo más interesante es la posibilidad de verlo en 3-D con unas gafas apropiadas para ello.

El mundo está en tus manos: aprende el viejo arte de los hechiceros y comienza a restaurar el orden del planeta. Por cierto, ¡cuidadito con los ojos!, demasiado tiempo con las gafas 3-D te pueden provocar "transtornos transitorios" ...





La imagen que aparece en este cuadro pertenece a un fotograma de la introducción del juego. El diseño de ésta ha sido cuidado al máximo. Esta vez Bullfrog se ha superado y ha puesto el listón muy alto para su próxima creación. Te aconsejo que no dejes de verla, es increíble ...



SHAQUILLE







Dificultad:	95
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	95
Diversión :	90

¡ Cuáles de estos 182 nuevos programas desea recibir por sólo 200.-Pts. cada uno!

(Ahorre de un 33 a un 70% sobre los precios de mercado.)

A fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware y Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts. (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.

Si sólo desea10 en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno. Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al (93) 8904822 y hacer su pedido por teléfono.

PROGRAMAS EN ESPAÑOL

- ❒ F2008 **CONTO I** - Programa de Contabilidad General Oficial
- ❒ F2009 **GESD** - Excelente programa contabilidad personal
- ❒ F2012 **FACT .01** Gestión de facturación/almacén
- ❒ F2013 **GESS.** - Gestión de cartera agente de seguros
- ❒ F2020 **OMEGA 4** - Última versión. Facturación, albaranes
- ❒ F2025 **CINE EUROPEO**- Base de datos del cine europeo
- ❒ F2026 **ORGANIZADOR DE PROGRAMAS**- Muy útil
- ❒ F2027 **TPRED 2.6**- Predimensionado de estructuras.EH-91
- ❒ F2028 **TPERFIL 2.0**- Base de datos para gestionar perfiles
- ❒ F2030 **Dr.ABUSE 1.6**- Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
- ❒ F2032 **CONFIR 1.6**- Base para diseñar grupos de catequesis
- ❒ F2044 **SUPERBKP**- Backup super rápido
- ❒ F2056 **DLRCAD**- Capturador de pantallas,compresor,visualiza
- ❒ F2058 **DLRCOPY**- Duplicador gráfico de discos
- ❒ F2061 **DLREDIT**- Editor gráfico de Sprites
- ❒ F2065 **CONTABLE**- Buen programa de contabilidad
- ❒ F2076 **ABOGADOS**- Gestiónj de bufete de abogado
- ❒ F2078 **LIBRO** - Libreria para Clipper Somer 87, definir pantll
- ❒ F2079 **ADFINCA 1.10**- Gestión inmobiliaria
- ❒ F2080 **MULTIDIC** - Traductor de Inglés,Francés,Italiano.
- ❒ F2081 **CMOUSE V.1.0**- Cambia el puntero de su mouse
- ❒ F2082 **DRGEDI**- Edite sus pantallas y conviertalas a basic, etc

NOVEDADES USA - MS-DOS

- ❒ A3003 BOLO PART III v1.2 - Puzzle con 40 niveles.VGA
- ❒ A3007 CD-MAN - El mejor juego del tipo Pacman
- ❒ A3009 JETPACK - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
- ❒ A3010 SOLAR WINDS - Juego de aventura de EPIC Software
- ❒ A3011COMMANDER KEEN 4 - 4ª versión de este juego
- ❒ A3012CRYSTAL CAVES I - Juego Arcade de tesoros y de trampas
- ❒ A3014 1993TRIS v7.0 - Juego VGA de 18 niveles de tipo TETRIS
- ❒ A3016 CATMAR v2.01 - Juego de poker en VGA
- ❒ A3017 3D PLANET WAR - Juego VGA/SVGA de tank
- ❒ A3023JILL OF THE JUNGLE - juego de arcade y aventuras VGA
- ❒ A3024 KEN'S LABYRINTH - juego en 3D de tipo Wolfenstein.
- ❒ A3026DC 10 FLIGHT SIMULATION v1.0 - Simulador de vuelo
- ❒ A3031 STAR MINES II - Pilote una nave en un laberinto espacial -
- ❒ A3035 LAZERCHESS v1.5 - Juego de ajedrez con rayo laser
- ❒ A3036EPIC PINBALL - Excelente Flipper de calidad comercial
- ❒ A3036-bEP-CHT - Bolas ilimitadas para Epic Pinball
- ❒ A3048 SAND STORM 2 - La tempestad del desierto 20 misiones
- ❒ A3050SHOOTING GALLERY v3.1 - Tire sobre blancos móviles
- ❒ A3054 WOLFENSTEIN 3D 1.4 - Extraordinairo y muy violento
- ❒ A3056 FUNNY FACE III - Componga retratos robot
- ❒ A3057BATTLESHIP v2.0 - Juego de batalla naval en VGA + ratón
- ❒ A3061THE PATCHERv6.2- Anula el seguro a ciertos juegos
- ❒ A3063 CORNCOB 3D V3.4 - Simulador de vuelo y de combate 3D.
- ❒ A3064ONE MUST FALL Buen juego de arcade tipo Street Fighter -
- ❒ A3068SLICK'S SLIDES - Juego carreras de coches varios trazados
- ❒ A3094 3 POINT BASKET BALL- Simulador de tiro a canasta
- ❒ A3105 ARGO CHECKERS - Increíble juego de damas VGA
- ❒ A3181MUTANT SPACE BATS OF DOOM - Shoot'hem-up VGA
- ❒ A3182ELECTRANOID v1.01s - Super rompecabezas.VGA
- ❒ A3184GAME WIZARD v2.4 - Haga trampas en sus juegos
- ❒ A3191BOMBER 2.1 - Derribe helicópteros y a la DCA
- ❒ A3201DNOSAUR PREDATOR - Viva la época jurásica
- ❒ A4001ACTION GRAPHICS 2.1 - Programa VGA de animaciones
- ❒ A4002CHILDREN'S GRAPHIC 4.1 - Programa de diseño infantil
- ❒ A4003WUNDER BOOK v1.0 - Cinco juegos para niños. Francés
- ❒ A4004 BERT'S DINOSAURS 3.2 -colorea magníficos dinosaurios
- ❒ A4005MICROCAD 2.0 - Este programa CAD le permite crear planos
- ❒ A4006JPEG 386/486 4.0 - Convierta sus imagenes GIF en JPG
- ❒ A4007256 PAINT 2.0 - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón
- ❒ A4009ENVISION PUBLISHER v2.0 - programa PAO Shareware
- ❒ A4011DESKTOP PAINT 256 v2.0 - Completo programa de diseño
- ❒ A4013EZ-FORMS PLUS - Permite crear formularios y diagramas
- ❒ A4014GRABBER v3.97 - Captura las imagenes de su pantalla
- ❒ A4015GRAPHIC WORKSHOP v7.0b - Excelente utilidad gráfica
- ❒ A4016NEOPAINT V2.2 - Permite crear y retocar las imágenes
- ❒ A4017VPIC v6.1 - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/
- ❒ A4018CRAYON BOX v3.0 - Programa de diseño y cálculo niños
- ❒ A4020DMORPH v1.12 - Buen programa de morphing
- ❒ A4033PROTOCAD 3D v2.0 - Increíble programa de diseño CAD
- ❒ A4044SCREEN THIEF v1.56 - programa para capturar pantallas
- ❒ A5001BLASTER MASTER v6.0 - ideal para su Sound Blaster
- ❒ A5002COPYMASTER - Realiza backup de programas protegidos
- ❒ A5003DISK COMMANDO v2.10 - Norton Utilities en Shareware
- ❒ A5005VIRUSCAN v117 - Scan célebre anti-virus de McAfee
- ❒ A5006CLEAN-UP v117 - Desinfestador de virus muy potente -
- ❒ A5007VSHIELD v117 - Una protección permanente contra los virus
- ❒ A5008PKZIP v2.04G - La última versión del compresor PKZIP
- ❒ A5012EXPLOSIVE v3.1 - Protectores de pantalla tipo After Dark
- ❒ A5014DISK COPY FAST v4.7 -duplicador de diskette muy rápido
- ❒ A5015MORT'S v2.5 - Un buen clon de Norton Commander.
- ❒ A5017ARJ v2.41 - Famoso compresor de ficheros
- ❒ A5018GETBACK V2.1 - programa para cópias de seguridad compri
- ❒ A5022SHOW TEXT CONVERTER 1.0 - Compilador de ficheros tx
- ❒ A5025SKYGLOBE v3.6-Un planétarium animado EGA/VGA/SVGA
- ❒ A5026MORTGAGE ANALYSER v1.13-Análisis, amortizaciones,...
- ❒ A5030MORTON UTILITIES 1.0 - Un-TSR que ofrece 44 funciones
- ❒ A5032Q387 v3.6 - Emulador de coprocesador matemático 387
- ❒ A5033VIZ 4.24 - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ❒ A5034SUPER COPY UTILITY 1.03 - Copia diskettes protegidos
- ❒ A5041PKZMENU v1.04 - Menu para el archivador PKZIP
- ❒ A5042QUICK v1.07 - Excelente generador de menus
- ❒ A5044ULTRA TOOLBOX v6.0 - Crear fácilmente ficheros batch
- ❒ A5049FPROT v2.12c - Uno de los anti-virus más eficaces
- ❒ A5051KARAOKE v2.0 -Creación de Karaoke con ficheros .mod
- ❒ A5072DRUM BLASTER -Haga musica con las teclas de su teclado
- ❒ A5147EUROPE GEOGRAPHY GAME -Juego de geografía
- ❒ A5091DAZZLE V5.01 - Excelente animación para su pantalla
- ❒ A5131WRITE CHINESE 1.0 - Iniciación a la escritura china
- ❒ A5136NEOBOOK -Cree sus propias presentaciones multimédia
- ❒ A5138EXLEXE - Transforma imág. GIF y PCX en ficheros ejecut
- ❒ A5145VOC2EXE - Transforme sus ficheros VOC en EXE

NOVEDADES USA - WINDOWS

- ❒ A6001PAINT SHOP PRO v2.01 -EL mejor editor de imágenes
- ❒ A6002VIRUSCAN FOR WINDOWS v117-Anti-virus, más de 1800
- ❒ A6003ASTRONOMY LAB v1.14 - Un verdadero planetarium
- ❒ A6004ORION SQL FOR WINDOWS v2.0 - Base de datos SQL pa
- ❒ A6006WINZIP v5.5b-Un shell 3D.Soporta:ZIP,ZIP2,ARJ,LZH...!
- ❒ A6007SABDU v2.70 - Duplica, formatea, compara planes
- ❒ A6008BIOGRAF v1.1- Biorítmo con interpretación para Windows
- ❒ A6010MICRO LATHE - Sistema de modelaje 3D
- ❒ A6013WINPOOL - Juego de billar americano
- ❒ A6016PARENTS v4.0 - Programa de genealogía
- ❒ A6017WIND BASE v2.0 - Base de datos
- ❒ A6018TAROT v3.2 - Tarot electrónico para Windows
- ❒ A6020PHOTOLAB 1.8 - El procesador de imágenes para Windows
- ❒ A6021GRAPHIC WORKSHOP v1.1M-Procesador,conversor imág.
- ❒ A6022PIPE DREAM 1.1 - Evite la fugas
- ❒ A6023TRUETYPE - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese
- ❒ A6024TRUETYPE - Parisian / Peignot / Park Avenue
- ❒ A6032COLORCODES - Mastermind para Windows
- ❒ A6033WINDUPE V 4.0 - Duplicador de disquetes
- ❒ A6034VIEW ICON - 600 iconos con un visualizador
- ❒ A6035AZ ICON EDIT 1.8 -Buen editor de iconos -simple utilización
- ❒ A6036GRABIT PRO 4.0 - Programa de captura de pantalla.
- ❒ A6037PICTURE MAN -Herramienta para gráficos.Bmp,Gif,Tif,Jpeg.
- ❒ A6038WINJPEG 1.6 - Comprima sus imágenes de 30 - 70 %
- ❒ A6040BLITEZ - Pilote su helicóptero de guerra
- ❒ A6041BRAIN GAMES - 7 juegos para Windows
- ❒ A6042MICROLINK - Programa de comunicación Zmodem
- ❒ A6044WAXMAN v1.2 - Juego de ajedrez para Windows
- ❒ A6048WORLD EMPIRE II - Juego de estrategia tipo Risk
- ❒ A6057ROCKFORD v 3.5 - Cree sus propias tarjetas de visita
- ❒ A6059DPROTECTOR 3.2 - Desbloquea ciertos juegos comerciales
- ❒ A6088MULTIMEDIA SWISS ARMY KNIFE v1.06 - Lee ficheros
- ❒ A6091JEWELS MASTER v1.3 - Juegos de acción para windows
- ❒ A6092K-CHESS - Juego de ajedrez
- ❒ A6107WINDOWS LOTTO - Programa basado en la loto
- ❒ A6113TOOL BAR v2.11 - Para lanzar más rápido las aplicaciones
- ❒ A6131ICON LIBRARY -Librería de iconos
- ❒ A6171GUITAR TEACHER v1.71-Programa iniciación à la guitarra
- ❒ A6172VIDVUEv2.4-ViewersmultimediasoportaAVI,BMP,EPS,WAV
- ❒ A6178CARDWORKSHOP - Juegos de cartas variados
- ❒ A6186POWERCALC - Potente claculadora científica
- ❒ A6187EZ FORMMASTER - Crea e imprime gráficos de alta calidad.
- ❒ A6190GAMMACAD-ProgramaCADparahacerlosplanosdeunacasa
- ❒ A6191MUSICSCULPTOR-Programaparacomponerarreglosmusical
- ❒ A6193FONTBOOKPROFESSIONALv2.7-Imprimetodaslasfuentesis
- ❒ A6199HOUSEMOUSE-Programadecálculodeamortizaciónconográficos

REGALO

1. Si realiza su pedido antes de 10 días recibirá gratuitamente la última versión del anti-virus que detecta y suprime más de 2000 tipos de virus.

2. Si el montante de su pedido supera 4000 pts. podrá elegir gratuitamente 5 programas suplementarios de la lista adjunta. Si supera las 6000 pts. podrá elegir 10 programas suplementarios de la lista.

- ❒ A6201 GREATEST PAPER AIRPLANES-Cree aviones de papel
- ❒ A6202DIGITALFUNHOUSE-Efectosespecialesparafotos
- ❒ A6203ASLPAINTER-PaintbrushdeWindowscon+funciones

ADULTOS

- ❒ 8001 **KIT JPEG** - Visualizador para DOS
- ❒ 8003 **FOTOS EROTICAS X** - Asia III
- ❒ 8005 **FOTOS EROTICAS X** - Black II
- ❒ 8007 **FOTOS EROTICAS X** - Orgy IV
- ❒ 8009 **FOTOS EROTICAS** - Trio VII
- ❒ 8011 **FOTOS EROTICAS** - Lesbo VI
- ❒ 8013 **FOTOS EROTICAS** - Hot I
- ❒ 8015 **FOTOS EROTICAS** - Hot II
- ❒ 8017 **FOTOS EROTICAS** - Ling II
- ❒ 8019 **FOTOS EROTICAS** - Ling III
- ❒ 8021 **ANIMACION EROTICA** - Nº 20
- ❒ 8023 **ANIMACION EROTICA** - Nº 22
- ❒ 8025 **ANIMACION EROTICA** - Nº 24
- ❒ 8027 **ANIMACION EROTICA** - Nº 26
- ❒ 8029 **ANIMACION EROTICA** -Nº 26
- ❒ 1323 **INTERESEX** - Monopoly para adultos
- ❒ 1321 **ASTROTIT** - Juego de tiro para adultos
- ❒ 8002 **KIT JPEG** - Visualizador para Windows
- ❒ 8004 **FOTOS EROTICAS X** - Asia IV
- ❒ 8006 **FOTOS EROTICAS** - Anal IV
- ❒ 8008 **FOTOS EROTICAS** - Orgy III
- ❒ 8010 **FOTOS EROTICAS** - Trio VIII
- ❒ 8012 **FOTOS EROTICAS** - Lesb VII
- ❒ 8014 **FOTOS EROTICAS** - Gay I
- ❒ 8016 **FOTOS EROTICAS** - Hot III
- ❒ 8022 **ANIMACION EROTICA** - Nº 21
- ❒ 8024 **ANIMACION EROTICA** - Nº 23
- ❒ 8026 **ANIMACION EROTICA** - Nº 25
- ❒ 1396 **KAMA SUTRA** - Todas las técnicas imaginables
- ❒ 1343 **MCPOP4** - Juego de acción EGA para adultos



Por primera vez en España, un salva pantallas Erótico!

(Disminuya la pérdida de fósforo de su pantalla)

SexySaver es mucho mas que un salva pantallas, siga leyendo:

☞ 60 fotos diferentes ☞ Calidad de imágen perfecta ☞ Modelos profesionales hyper-sexy ☞ Proteja su pantalla de una manera divertida ☞ Sistema de password incluído ☞ Función diaporama ☞ 15 efectos especiales ☞ Instalación automática ☞ 100% compatible con el panel de control de windows ☞ Le permite incluir sus propias fotos (Oferta de lanzamiento sólo 1.485.-pts.)

SUS GARANTIAS

1) Si usted no está satisfecho 100% sólo tiene que devolver su pedido en su embalaje original, dentro de los 15 días siguientes a su recepción, y le devolveremos su dinero menos 900 pts de gastos de gestión. A fin de que su paquete no se pierda le rogamos nos lo envíe cerificado.

2) EDIMESTRE le garantiza que sus programas están 100% libres de virus conocidos.

3) Ussted no tiene ninguan obligación de compre posterior. Los programas Freeware son de libre uso y los Shareware conllevan la obligación moral de pagar pequeñas cantidades a sus autores en caso de consirerarlo conveniente. En cualquier caso la decisión es siempre suya.

4) En caso de cualquier problema técnico le ofrecemos servicio de asistencia completamennte gratuito

5) El plazo de entrega de los pedidos oscilará entre 5 à 15 días laborables. Este plazo está sujeto cualquier anomalía del servicio de correos y alas limitaciones de stock

Fax:93 8171870 — Cupón de pedido

OK PC 12/94

Enviar a : EDIMESTRE - C/ Obispo Morgades, 2 - 08720 -Vilafranca del Penedés (Barcelona) - Tél : 93 8904822

SI, deseo aprovechar su oferta especial. Quedando claro que me beneficiaré de todas sus garantías, envíenme mi pedido para probarlo durante 15 días:

❒ 10 por 2750.Pts ❒ 20 por 4000.Pts. ❒ 25 por 5000.Pts.
❒ 30 por 6000.Pts ❒ 35 por 7000.Pts ❒ El **SexySaver** por 1485.Pts
❒ Deseo que pedido sea tratado con prioridad, añado 200.pts

Total de mi pedido______ Pts. + 400 pts de envío,Total ____ por ❒ Cheque ❒ Contra Reembolso

(Los pedidos contra reembolso llevan un recargo de 400 pts.)

❒ /Visa/Mastercard: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Fecha de caducidad: |_|_|_|_|

IMPORTANTE: envíenme en disquettes: ❒ 3.5 HD 1.44 Mo - ❒ 5.25 HD 1.2 M

Nombre:________________________________ Telf:____________

Apellidos: ____

Dirección: ____

C.Postal : ____________ Localidad: ____________________

En caso de devolución los gastos de envío no serán reembolsados. EDIMESTRE se reserva el derecho de interrumpir esta oferta, o modificarla sin previo aviso.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DELTA V
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- VGA
- 2 Mb EMS
- Sound Blaster, Roland, Adlib
- Ratón, Joystick
- Disco duro mínimo: 17 Mb

Delta V



Para todos vosotros, que os gustan las cosas bien hechas, que continuamente observáis que es lo mejor, aquí tenéis un simulador a vuestra medida, donde tomaréis el papel de un piloto frente a los mandos de su caza espacial. Una aventura que os hará experimentar en vuestra propias carnes la realidad virtual.



El juego nos lleva hasta el año 2306, ante un mundo en el que la información es dinero, y como siempre, "dinero es poder". Nosotros encarnamos a un "Netrunner" que trabaja para la Black Sun Corporations, una de las cinco mayores empresas del mundo.

La Corporación para mantener su predominio, requiere vastas cantidades de información, y si no se tiene, se roba a quien la tenga. Y aquí es donde entramos en juego, ya que estas acciones de pillaje las deben llevar a cabo los Netrunners, personas cibernéticas que navegaran por el espacio penetrando en sofísticados sistemas de defensa y recogiendo información utilizando el engaño o la fuerza.

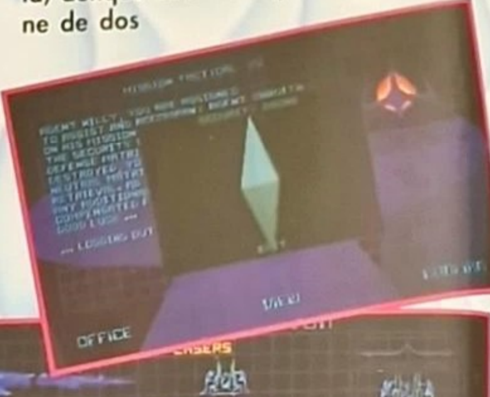
Las armas en un mundo virtual como es este, son algo diferentes a las que hay en realidad, pero sus objetivos son siempre los mismos: destruir una fuerza hostil.

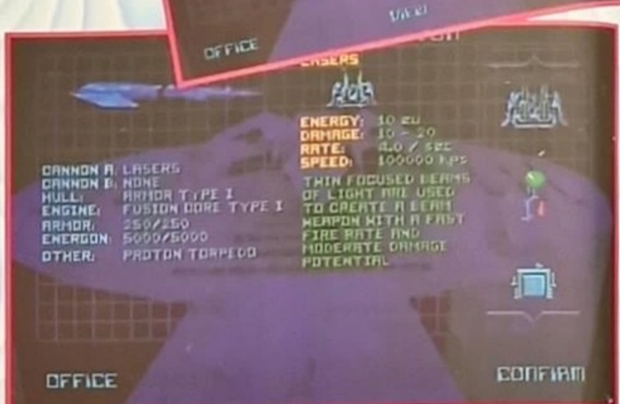


LAS MISIONES

Se nos encomendaran numerosas misiones, una detrás de la otra, en las que los objetivos serán variados, unas veces simplemente deberemos destruir naves enemigas, mientras que otras nuestro cometido será el recoger objetos valiosos para nuestra Corporación. Por suerte si fallamos en alguna de las misiones no se acabará nuestra partida, ya que se nos permitirá intentarlo de nuevo para ver si hay más fortuna.

Los gráficos en un tono de realidad virtual son francamente apetecibles a la vista, aunque sólo se dispone de dos





BATALLA EN E





LA CABINA DEL PILOTO

No son muchos los indicadores que tenemos en el interior de la cabina, aunque por la vertiginidad del juego no tendrás mucho tiempo de recrearte mirándolos, aquí tienes una lista de ellos:

1. Indicador de velocidad.
2. Distancia a la que se encuentra el objetivo a destruir o capturar.
3. El radar, el cual es de imprescindible ayuda.
4. Disponemos de dos indicadores que nos muestran la energía.
5. Dos indicadores de temperatura.
6. Estado del blindaje de la nave.



cámaras para seguir el vuelo, una en la cabina y otra tras la estela de la nave, consiguen hacernos sentir que realmente estamos pilotando un caza espacial. Yo sin ir más lejos al intentar pasar bajo uno de los muchos puentes que hay, hice un extraño movimiento frente a mi PC, que casi me cuesta dar con los huesos en el suelo, ¡Por suerte logre pasar!.

Cuando nos encontremos en plena acción, hemos de mantener los ojos siempre fuera de la cabina, no te distraígas un instante mirando los instrumentos o admirando el paisaje, ya que al mínimo despiste chocaras con los numerosas columnas y bloques de piedra que hay en todos los escenarios, lo cierto es que tendremos que estar mucho más atento de esquivar los objetos que de destruir a nuestros enemigos.

Podemos grabar un sinfín de partidas sin ningún problema a la hora de cargarlas ya que junto a cada nombre que le pongamos se guarda el día, fecha, hora, puntuación y nivel en el que nos



encontrábamos en el momento de grabar.

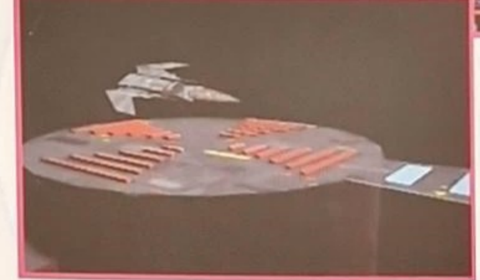
Los efectos sonoros son muy saludables, incluso la voz que nos avisa de los peligros inminentes es la de una dulce muchacha, que más de uno quisiera que se lo dijese a la oreja.

Lucha, vence y quizás tengas tu recompensa, valiente piloto.

JESUS HERVAS







FUTURO





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: PINBALL DREAMS DELUXE
- Tipo: HABILIDAD
- Compañía: 21ST CENTURY
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, SVGA
- 286 ó superior
- Disco duro mínimo: 500 Kb
- 570 Kb de RAM libres
- Teclado
- Sound Blaster, Adlib, Roland, CD-audio

Pinball Dreams Deluxe

A TODO FLIPPER

El acero impactó en doce mil destellos relucientes activando la diana de luz y sonido, cayó hasta el flipper derecho -miré hacia la izquierda- y lo retuve. El acierto en aquel túnel sería mi victoria. Rodó pesada la bola, pulsé fuerte el mando y la esfera ascendió en una línea recta perfecta, inmaculada y limpia hasta el interior de la negrura... perdiendo sin llegar a la meta la energía cinética que la impulsaba, vomitándola así hacia la más increíble de las decepciones.



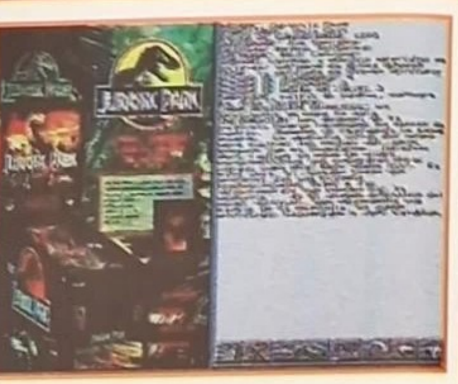
Esta nueva entrega de Pinball Dreams consta de un documentado archivo en el que puedes observar la trayectoria que ha seguido la historia de este tipo de máquinas, los nombres de sus diseñadores y casas fabricantes, el año de lanzamiento, etc. Viéndolas todas, cada una con sus irrepetibles características. Me intrigó muchísimo la complejidad de una de ellas: Star Trek, frente a la simplicidad de la primera que fué lanzada en 1.968: Smarty. Star Trek no ha sido la última (Tales From The Crypt en 1.993 lo fue con una mesa encantada que tiembla y una lápida que al esconderse pone varias bolas en juego) pero a mí la ciencia ficción me chifla, así que resolví dar una vuelta por Madrid a ver si la encontraba en alguna sala de juegos y efectivamente así fue. Allí estaba, en una de las calles junto a Gran Vía. Impresionante, demoledora...

LLEGAN LOS PC

Aunque ese sabor añejo nunca abandonará a estas máquinas por mucho que los adelantos tecnológicos nos ofrezcan otras











alternativas, la mejor de éstas que he visto hasta ahora nos la brinda 21st Century con su Pinball Dreams Deluxe. En él cohexisten cuatro novedades que no aparecieron en la primera entrega de este juego (no en CD) del que ya hablamos en nuestro número 15. Junto a los emocionantes Ignition, Steel Wheel, Beat Box y Nightmare, que ahora podrás disfrutar en baja o alta resolución, se añaden ahora: Neptune, Safari, Revenge of the Robot Warriors y Stall Tum.

Comprobarás enseguida que la música es una pasada y si puedes manejar las pantallas en alta resolución tendrás el paraíso a disposición tuya. Los efectos especiales son inmejorables y del conjunto resulta un estupendo modo de divertirse en las horas de ocio. En baja resolución la pantalla es aproximadamente un tercio del total del tablero de la máquina, por lo que al seguir el movimiento de la bola a través de la plancha, la secuencia resulta un poco mareante dado que la mesa es más grande que alta y la bola debe recorrer mucho espacio para visualizarlo todo. En el modo de alta resolución sin embargo, verás que la pantalla se comprime llegando a verse incluso el carril de salida de la bola constantemente, yendo a ocupar el tablero aproximadamente sólo dos pantallas con la consiguiente disminución del movimiento de la cámara a vista de pájaro. Aunque con alta resolución parece percibirse un casi inapreciable factor de lentitud en el juego en relación con la baja resolución, merece la pena sin duda alguna y rompo una lanza en favor de esta segunda posibilidad.

No obstante la imposibilidad de ver en su conjunto el tablero entero es una pega, pero esto es sólo en las primeras partidas, ya que con un poco de práctica no necesitas una visión general del campo donde estás actuando, para poder concluir triunfante tus jugadas.

AL GRANO

A la hora de divertirse, en el apartado de configuración de las características del juego, puedes elegir tres o cinco bolas y la inclinación en tres pendientes diferentes del tablero de juego. El más inclinado es por supuesto el verdaderamente emocionante. Por lo demás te esperan innumerables sorpresas en todas y cada uno de los tableros que contiene el CD-ROM Pinball Dreams Deluxe: puentes, túneles, ruletas, pasadizos impulsores de velocidad a la bola, saltos, aceleraciones imprevistas que pondrán a prueba los reflejos de los más avispados y situaciones tan diversas que pueden provocar infartos en aquellos que no estén acostumbrados a llevar vida sana ni a disfrutar de lo emocionante.

En resumen, el mundo inexplorado de las emocionantes máquinas casi ancestrales podrá ser conquistado desde tu casa en sus ocho versiones diferentes, con una calidad visual acústica y emocional que cuenta con pocos precedentes en el mundo de los pinball para PC.

¡Ah! Se me olvidaba: si quieres que te aconseje alguna en especial nombraré dos: el tablero Safari a mi entender es la que cuenta con el mejor de los diseños, efectos especiales de sonido y vista más agradable. Si lo que quieres es lo mismo en un ambiente más "Terminator", te aconsejo el tablero "La Venganza de los Guerreros Robot" donde sabrás lo que es bueno en el amplio sentido de la palabra.

JOSE VILLALBA MEDINA



LAS CIENCIAS AVANZAN

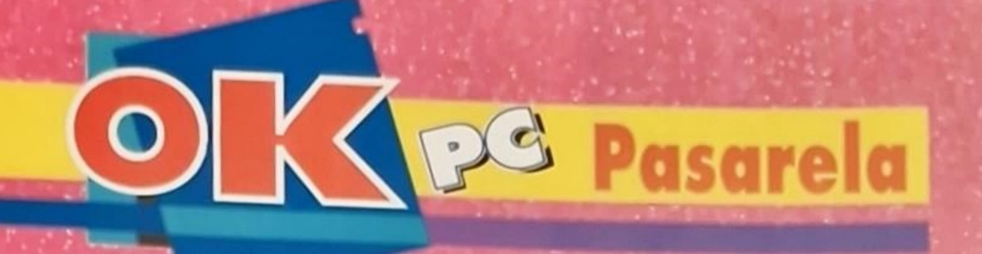
Los perpetuos seguidores de la primera entrega de Pinball Dreams agradecerán esta nueva versión, ya que cuenta con cuatro tableros más, además de los ya clásicos temas del espacio, tren, musicoteca y terror. Además es posible seleccionar si se quiere jugar en alta o baja resolución y todos los controles de tablero como la inclinación y el número de bolas están más fácilmente accesibles.







Dificultad:	98
Gráficos:	90
Sonido:	94
Originalidad:	75
Diversión:	85



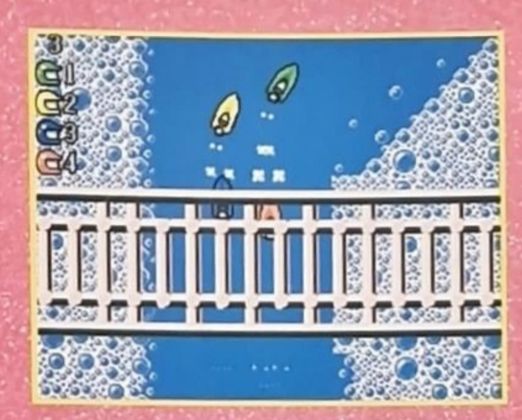
MicroMachines

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: MICROMACHINES
- Tipo: ARCADE
- Compañía: CODEMASTER
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 ó superior
- VGA
- 2 Mb de RAM
- Sound Blaster
- Joystick, Teclado
- Disco duro mínimo: 6 Mb

PEQUEÑOS GIGANTES

En el mundo de los MicroMachines, sólo hay sitio para los vencedores. Multitud de batallas sin tregua a través de gigantescas mesas de billar, imponentes playas, talleres, etc., no te van a poner las cosas muy agradables y es que MicroMachines no está pensado para cobardes.







Cuando un MicroMachine se pone en movimiento, los mágicos mundos de lo pequeño y lo grande cambian por completo sus papeles: lo que antes creía ser pequeño, al lado de un MicroMachine puede convertirse en un coloso, y el mismo MicroMachine que es pequeñísimo por naturaleza, crece hasta proporciones de escala 1:1.

La primera vez que encendí el ordenador y cargué este juego, pensé que no me gustaría, pero al comenzar a jugar (después de configurar el teclado y el joystick) descubrí un verdadero mundo de delicias que me dió la oportunidad de disfrutar de uno de los juegos más divertidos de los que he probado. Mi lema siempre ha sido que en la sencillez estriba lo maravilloso de las cosas, y por eso MicroMachines me parece tan alucinante. No tiene grandes "bandas sonoras" ni efectos especiales que dejen al usuario sin respiración, pero es tan entrañable, sencillo y divertido como jugar con la arena.

CALENTANDO MOTORES

Al comienzo del juego, tienes la posibilidad de ajustar las características esenciales del mismo a tus preferencias personales, no sin ciertas limitaciones que no re



tan al programa funcionalidad ni constituyen un serio obstáculo a la diversión: fin primordial de todo juego para PC.

Asimismo, como casi todos los juegos de características similares, puedes entrar en función de uno o dos jugadores, redefinir el teclado o centrar el joystick, elegir diversas magnitudes de acelereación, modos de juego donde compites contra otro jugador, contra el ordenador o contra tres más, etc...



En la pantalla del juego, tienes un marcador cerca de la parte superior izquierda consistiendo a veces en unos puntitos azules que van contando cada triunfo en rojo debiendo conseguir que todos sean rojos para pasar a la siguiente etapa. Por otra parte, está el marcador de cascos que se encuentra en el modo Challenge. En este modo se trata de llegar a la meta el primero tras haber dado varias vueltas a la pista y por eso, el color de tu casco se refleja en la posición de aquellos que configuran el marcador, informándote a cada instante del lugar en que te encuentras. Aquí encontrarás más competidores que en ninguna parte, sobre todo teniendo en cuenta que en ninguna parte es bastante difícil que haya algún competidor tuyo o ni siquiera la "nada", ¡qué ya es decir!



Para jugar con MicroMachines, no es necesario poseer una habilidad especial en el manejo de juegos, pero sí son importantísimos los reflejos que tenga cada jugador, ya que de repente surgen imprevistos tales como puentes por los que te despeñas si no centras tu vehículo, obstáculos que interrumpen tu marcha cuando te sales del trazado original, etc. En nigún momento debes olvidar que estás jugando encima de una mesa o en sitios donde hay charcos de agua y te puedes hundir.



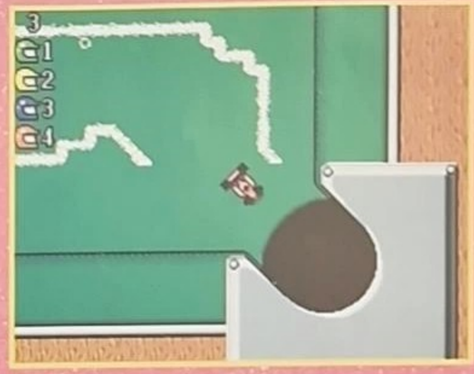
VEHICULOS

Tienes una gran variedad de los mismos para que las competiciones sean más amenas, además de ir aumentando los obstáculos según vayas avanzando en los niveles superiores del juego. Podrás competir con deportivos rapidísimos, contra lanchas en la bañera de tu casa, todoterrenos, fórmula 1, turbo wheels de la playa, camiones, estupendos coches guerreros, e incluso tanques o helicópteros.

Como puedes comprobar, en la variedad está el gusto y desde luego MicroMachines no ha escatimado absolutamente nada en variedad. Además de todos estos detalles, y otros que no he nombrado tales como el logradísimo efecto de inercia en la aceleración, en las curvas, etc., dependiendo por completo de la rugosidad en las superficies por donde circule tu vehículo o los sorprendentes saltos; pero lo que realmente da el toque final a MicroMachines es la asombrosa facilidad de manejo y la simplicidad con que éste ha sido concebido, lo cual merece toda mi admiración hacia los programadores porque a veces este tipo de cosas se hecha en falta ¡y mucho! No quiero aburriros más, pero no me iré sin decir que MicroMachines os sorprenderá al igual que lo hizo conmigo y, una vez que hayáis cogido el truco al juego, la diversión para todas las personas que lo prueben estará garantizada.

JOSE VILLALBA
MEDINA







OK 70%

Dificultad:	90
Gráficos:	60
Sonido:	60
Originalidad:	60
Diversión:	80

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DESERT STRIKE
- Tipo: ARCADE
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 386 ó superior
- VGA
- 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 4 Mb

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF
GREMLIN
Licensed from
ELECTR

Regresamos al Golfo Pérsico. Un loco e inteligente terrorista árabe tiene bajo su control un arsenal repleto de armas nucleares. Con nuestro super poderoso helicóptero y a través de distintas misiones, debemos salvar una vez más el mundo.

ESP
DE C

La Guerra del Golfo es una de las "fuentes de inspiración" cuando de crear arcades se trata. En esta ocasión, un loco llamado General Kilbaba se propone destruir el mundo entero gracias a sus bombas nucleares.

Por supuesto el principal objetivo es borrar del mapa a Kilbaba, pero también habrá que hacer desaparecer a su ejército, las centrales nucleares que proporcionan el material necesario para construir la bomba, fábricas y multitud de edificios militares e instalaciones anexas.

CUMPLIENDO MISIONES

Tras este bélico argumento que con tanto éxito ha pasado por las consolas, Desert Strike es una adaptación al PC de ellas, se encuentra un juego sencillo pero muy adictivo y rápido que cumple con lo que promete: divertir.

El manejo es bastante sencillo, aunque sorprenda en algunas ocasiones el balanceo del Apache por algún giro brusco, pero se domina fácilmente. Más difícil es aprender a esquivar los disparos enemigos, que pueden acabar rápidamente con





ARMAS

El Apache que pilotamos viene equipado con las siguientes armas:

- **CHAIN GUN**: Una ametralladora con municiones casi ilimitadas. Es útil para derribar soldados y "jeeps".
- **HYDRA**: Pequeños misiles que vienen de maravilla para destruir edificios y algunas defensas de tierra.
- **MISSILE**: Nuestra arma más potente. Resérvalo para las defensas antiaéreas que son las más peligrosas. En fases avanzadas son vitales contra los tanques.

Pero recuerda que tu mejor arma es evitar los disparos del enemigo y echa un ojo de vez en cuando a los niveles de blindaje y combustible. Cuida la estrategia, sé hábil y disfruta del juego.











RITU OMBATE



las tres vidas con que contamos. Realmente la gracia del juego es machacar al enemigo y evitar sus disparos, y para ello debemos gozar de unos dedos rápidos. Se deduce, pues que Desert Strike es un juego de arcade de disparos y agilidad en grado sumo, indicado para los forofos de las consolas.

Pero no todo es disparar y esquivar. Hay una serie de misiones, cada una es sustancialmente más difícil que la anterior, y con una serie de objetivos a cumplir antes de volver a la base.

Cientos de enemigos protegeran estos objetivos. Su única finalidad es derribarnos, pero aún así contamos con ayudas tales como la reposición de combustible, blindaje y municiones. Vienen representados en pequeñas cajas o bidones, según se trate y tenemos que recogerlos con nuestro gancho cuando estemos muy cerca de ellos.

En definitiva, Desert Strike es un juego muy divertido, no cuenta con grandes gráficos o una banda sonora excelente, pero es adictivo y siempre nos invita a pasar unos agradables momentos con él.

ANGEL FCO. JIMENEZ

OK 81%

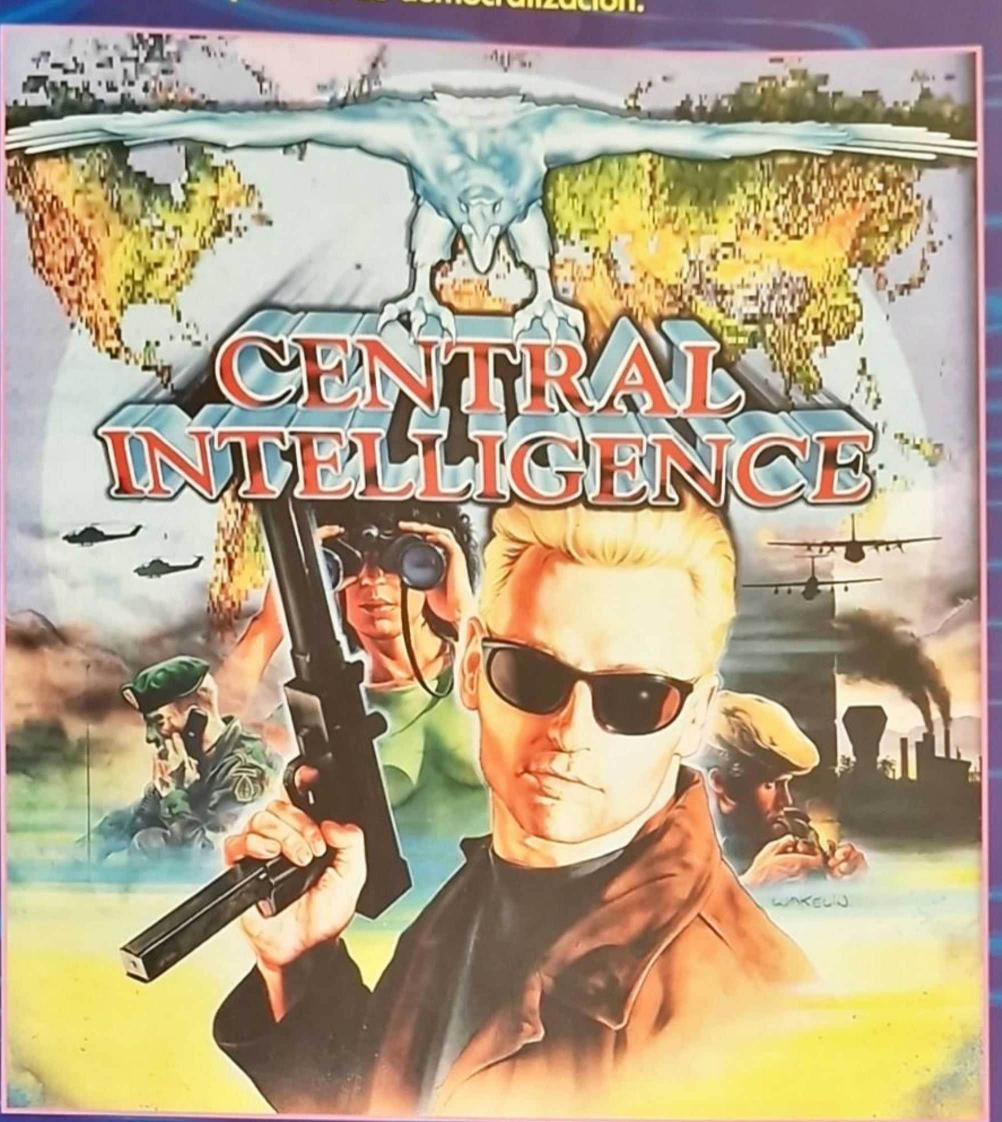
Dificultad:	75
Gráficos:	80
Sonido:	75
Originalidad:	90
Diversión:	85

OK PC Pasarela-CD

La caribeña isla de Sao Madrigal, cercana a las costas del Brasil, ha caído bajo el control de un dictador fascista utilizando la fuerza militar y derramando sangre inocente. Recientemente se ha descubierto que la isla está dotada de productos propios de farmacia necesarios para el mundo. Esto provoca una reacción en el Gobierno de los EE.UU., recuperar la democracia y el estado comercial del país, primer objetivo. Por supuesto, tu estarás a la cabeza de este proceso de democratización.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: CENTRAL INTELLIGENCE
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Adlib, Sound Blaster
- Ratón
- Disco duro mínimo: 126 Kb



Ocean lanza al mercado un nuevo producto "Central Intelligence", un juego de estrategia que te hará pensar bastante, si quieres conseguir tu objetivo final: derrocar al intruso fascista que se encuentra en el poder. Para ello puedes usar propaganda, la política o directamente la acción militar. Por eso tu equipo contará con tres especialistas, un militar, un político y un hombre de propaganda, que se infiltrarán en la isla asumiendo indentidades locales.

PARA COMENZAR EL JUEGO

Cuando entras en el juego te aparecen tres opciones: agente de primera, segunda y tercera clase. Está bastante claro,



INFILTRACION

que ésta es la dificultad. Hay tres departamentos disponibles en el juego: Política, Propaganda y Militar.

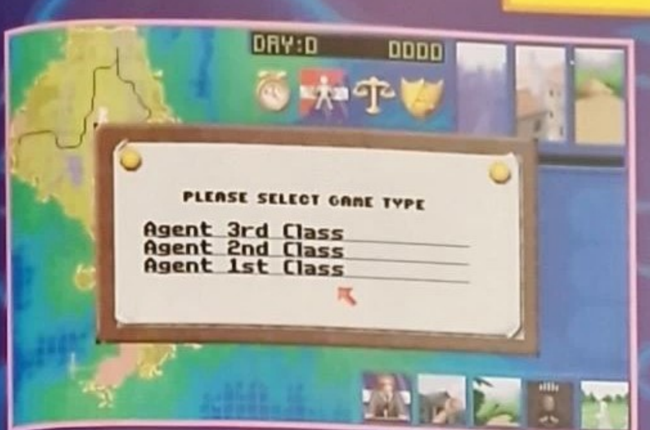
Cada departamento tiene ocho agentes y está dirigido por un especialista. ¿A qué no sabes quién es el especialista?. El especialista en cada momento puede saber el estado de sus agentes e incluso se puede incorporar como si fuese uno de ellos, aunque hay experimentados agentes que sabrán solucionar las misiones de más alto riesgo. De todas formas si el comienzo no te resulta fácil, encontrarás un tutorial donde se te explica todo lo necesario.

Tus agentes estarán en todo momento en contacto con el centro principal de la resistencia de la isla, que se encuentra en la ciudad de Nueva Laguana, donde la mayoría de los intentos de derrocar al usurpador del poder han sido un fracaso.



PRISIONEROS POLITICOS

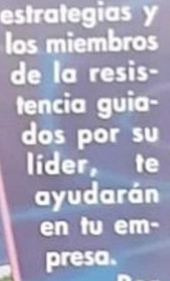
Todo el mundo reniega de este Presidente y nadie está a salvo. Cualquier sospechoso de estar en contra del nuevo régimen es hecho prisionero político.



Allí se encuentra el Líder Rival, quien eventualmente sucederá al Presidente cuando ganes. ¡Eso está hecho, verdad!.

EL LIDER RIVAL

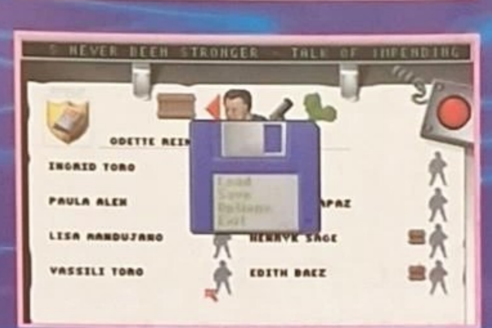
Pese al constante acoso policial y a los espías ocultos en las esquinas, debes tener informado al Líder Rival de todos los movimientos de tus agentes, lo que significa: encuentros regulares con un alto riesgo de ser descubierto. Cuanto mejor informado tengas al Líder Rival, mejor se organizarán las estrategias y los miembros de la resistencia guiados por su líder, te ayudarán en tu empresa.



Por tanto recuerda, tus agentes deben ser los primeros en contactar con el Líder Rival y en darle las noticias con la máxima precisión.







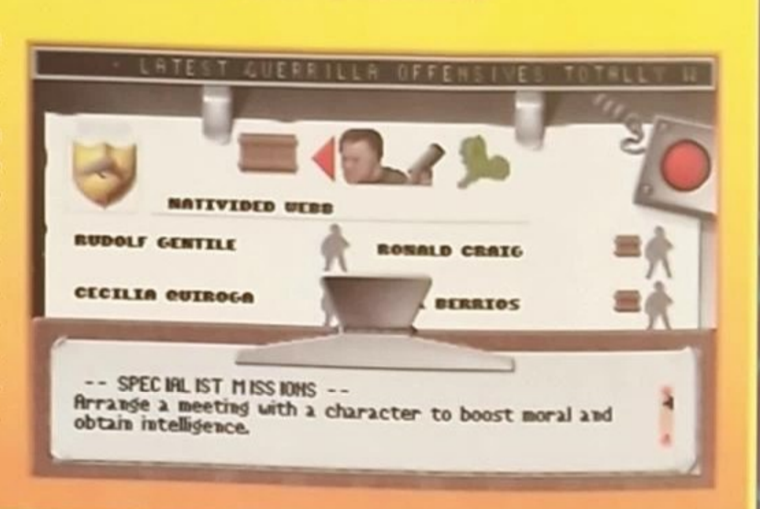
Además existe un grupo que siempre estará en tu apoyo, los Rebeldes La Fuerza Rebelde comandados por el Líder Rival, los Rebeldes son pequeñas unidades que se han unido con el único objetivo de derrocar al Presidente. Se encuentran en la jungla, en el bosque, en los lagos, ... pero no pueden trabajar como agentes.

¡Es una lástima!, nos serían de gran ayuda. Los estudiantes también son fieles al antiguo régimen y te ayudarán en tu

Y ESPIONAJE

MISIONES DIPONIBLES

Hay una gran lista de misiones disponibles para cada Militar, Hombre Propaganda y Agente Político. La lista será diferente en funcón de la pantalla de especialista que se haya seleccionado.



misión, sobre todo repartiendo propaganda pro-gubernamental.

El Presidente, los ministros, los generales, los agentes de seguridad y los oficiales, también son parte importante del juego y dependiendo del trato que les des a cada uno, terminarás más rápidamente tu misión.

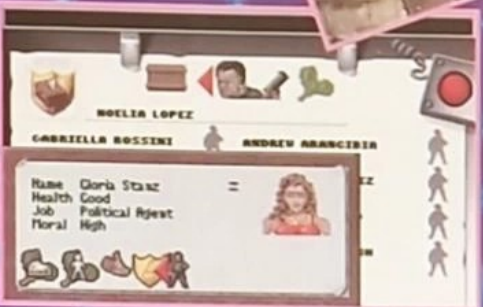
LOS GRAFICOS Y EL SONIDO

En cuanto a gráficos se refiere, el juego está realmente logrado, sin embargo, se echa un poco en falta un fondo musical que te hiciera más amena la aventura.

Debido a que es un CD, podrían haber utilizado la plataforma Multimedia para sacar una banda sonora o simplemente un conjunto de canciones poco repetitivas. De todas formas el juego en general tiene un sonido bastante bueno.

Desarrolla tu ingenio y demuestra de lo que eres capaz. Demasiadas personas están oprimidas en la isla de Sao Madrigal, para que te quedes con los brazos cruzados. Lanza a tus agentes y enseña a ese Presidente el camino de la derrota.

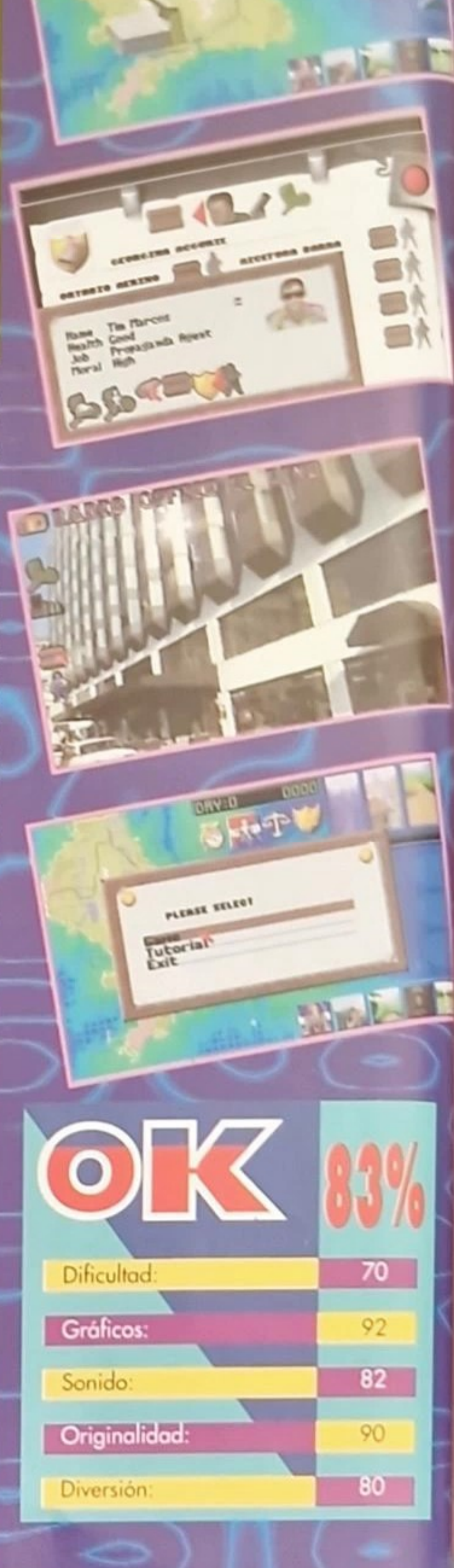
SHAQUILE











OK 83%

Dificultad:	70
Gráficos:	92
Sonido:	82
Originalidad:	90
Diversión:	80

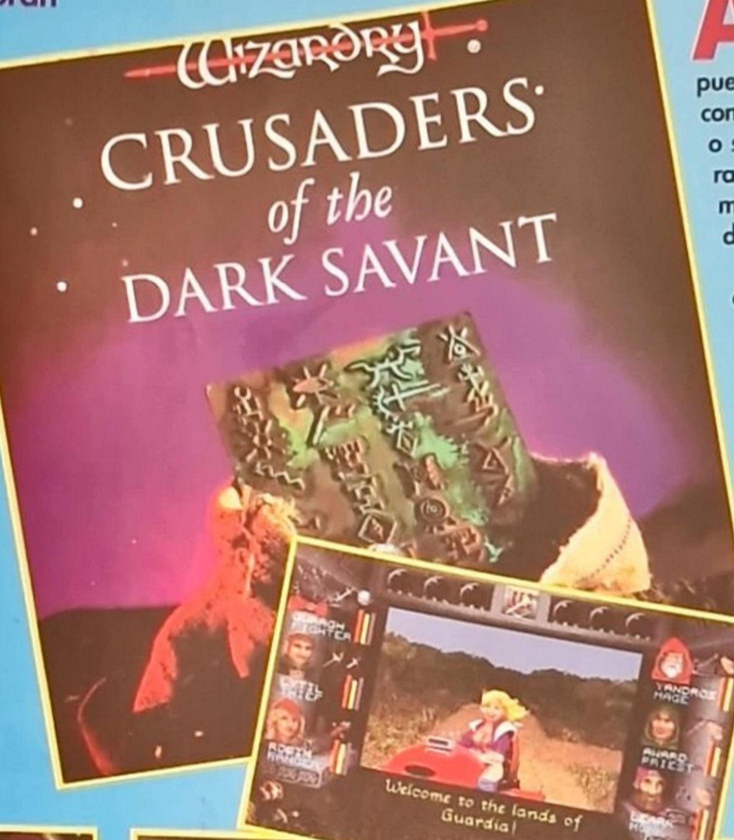


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
- Tipo: ROL
- Compañía: SIR-TECH
- Distribuidor:SYSTEM 4

REQUERIMIENTOS:
- 8086 XT ó superior
- VGA, EGA
- 1Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland, Sound Master
- Ratón, teclado
- Disco duro mínimo: 7 Mb

LA HORA DE WIZARDRY

Los aficionados al rol habrán oído hablar de la serie Wizardry que es una de las favoritas en el mercado americano. Su parecido al rol de mesa y lo absorbente de su desarrollo junto con las posibilidades gráficas y sonoras de los ordenadores, provocan que las partes de Wizardry sean codiciadas por los roleros. Tranquilos, porque ya se ha editado en España.

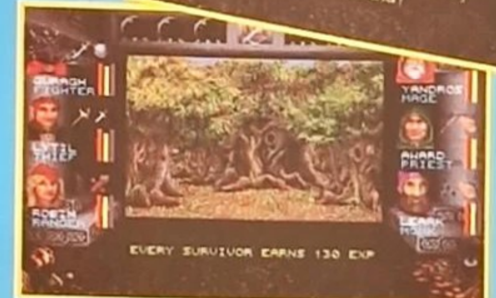


Ante todo es de agradecer que Crusaders of the Dark Savant, en adelante Crusaders para abreviar, pueda ejecutarse en cualquier sistema con disco duro y una tarjeta gráfica EGA o superior. Y es que no debemos esperar en este juego gráficos renderizados, movimientos en 3 D realistas o sonido de película.

Crusaders es lo suficientemente atractivo en esos apartados, pero lo que realmente importa es que ofrece una calidad de juego y un desarrollo tan absorvente que puede llegar a convertirse en algo obsesivo para cualquier aficionado al rol por ordenador.

Para cualquiera que nunca haya visto un juego de la serie Wizardry como es éste, le puede parecer como algo muy distinto a lo que se entiende el rol en Europa, es decir, alardes gráficos sin precedentes o unos personajes muy definidos. Las capacidades gráficas y sonoras de Crusaders cumplen con su cometi-







WIZARDRY

La serie WIZARDRY es muy conocida en Estados Unidos donde cuenta con una legión de seguidores. Es muy apreciada por los jugadores de rol de mesa, ya que es sin duda, la que más se adapta al concepto clásico de rol, por la abundancia de características y los combates por turnos, en vez de tiempo real. Desde aquí agradecemos a la distribuidora que nos traiga un título tan importante en el mundo del rol, y que por el momento sólo podíamos conseguir mediante la importación.



do, y arropan de una forma atractiva el verdadero potencial del programa que es la exploración de un inmenso territorio, tal vez, el más extenso que se haya visto nunca en un juego.

SOBRE HISTORIA Y CREACION

La historia y el objetivo del juego es un poco extraña, pues se basa en la busqueda de un artefacto mágico denominado Astral Dominae y al parecer su posesión puede provocar el resultado de la vida del Universo, o su completo dominio. La cuestión es que se mezclan naves espaciales con personajes medievales que en un primer momento confunde al jugador dada la relativa rapidez con la que sucede todo, pero el guión se puede dejar de lado para hacer lo que realmente nos gusta: explorar y matar monstruos.

La creación de los miembros del grupo es muy completa y laboriosa. Disponemos de muchas razas y profesiones distintas, así como una gran cantidad de habilidades y atributos que elegir. Crear un grupo en Crusaders debe tomarse su tiempo pues de él, depende directamente que logremos acabar el juego. Podemos hacer tantos personajes como queramos, pero sólo podemos escoger seis para formar el grupo.

No es posible reclutarlos a lo largo del juego.

ASPECTO VISUAL

Una vez creados, se presenta ante nosotros la pantalla de Acción, donde transcurre la aventura. Se presenta en perspectiva de primera persona y el movimiento es a cuadros, por lo tanto es muy fácil hacer un mapa manualmente.

A los lados de la pantalla se nos muestra el nombre y rostro de los miembros del equipo. También viene indicado su profesión y estado, puesto que lo deseable es que este sano, algunas veces puede estar envenenado, asustado, enfermo, muerto o muchas más. Todo depende de la criatura con la que nos hayamos enfrentado.

En la parte inferior tenemos el control del juego: dirección a tomar, utilizar hechizos y objetos, inspeccionar el terreno, abrir puertas y cofres o dormir.

Por lo tanto, no es nada complicado de manejar, otra cosa son las distintas opciones que hay al pulsar sobre el personaje, pues mediante él accedemos a un inventario de lo que lleva y un completo control de sus características.

Recalcar que en los juegos de Wizardry se toma muy en serio los numeritos que aparecen en las características y es conveniente vigilar su estado.

MAS CARACTERISTICAS

El combate merece una atención aparte. Es por turnos, y antes deberíamos equipar y preparar al grupo con las armas y vestimentas adecuadas. Atención, porque hay que "vestirlos". Coger una armadura no significa que se la ponga inmediatamente, hay que hacerlo a través del inventario y comprobar su uso. Una vez nos encontremos con un grupo de monstruitos, el juego nos pedirá paso a paso nuestras instrucciones, y una vez pensada la estrategia a tomar, en Crusaders no existe el tiempo real ni las batallas tipo arcade, pasamos a la descripción del combate. En el mismo aprenderemos muchas cosas para combatir mejor en futuros encuentros al estilo de que tipo de arma va mejor para cada uno o los efectos de los hechizos.

En un juego de fantasía, la magia es bastante importante por no decir casi vital. Hay cuatro tipos de magia distinto, y sólo algunas profesiones pueden llegar a dominar dos tipos de magia. De ahí la importancia de un buen equipo. En cuanto a las características de los hechizos, decir que es bastante variada, teniendo un control completo sobre su efectividad en el momento de lanzarlo, y para cualquiera que haya jugado a los "Beholder" ó "Might and Magic" no le debe resultar muy extraño los efectos de los hechizos.

Por último destacar la importancia de la conversación y el negocio con otros personajes. La diplomacia es fundamental, y antes de luchar por las buenas intenta ser amable. En la ciudad de New City tendrás muchas oportunidades para comprobarlo.

Crusaders es un excelente juego. Idoneo para los amantes del rol, y los que esperan encontrar cosas nuevas en este tipo de juegos. Estoy seguro de que se divertirán enormemente con él tanto como nosotros.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LAS ESTADISTICAS

La creación de personajes es bastante importante en Crusaders, y tener un equipo bien compensado es vital en este juego. A diferencia de otros, que practicamente lo dan todo por hecho, Crusaders puede convertirse en una auténtica pesadilla para los más comodones y una delicia para los perfeccionistas.

Diseñar un personaje, no sólo depende de su raza o profesión, sino en un montón de habilidades tales como saber nadar, hacer mapas, esconderse y preparar una emboscada, leer pergaminos antiguos, etc., y cada una de ellas con númerito que indica el grado que alcanza el personaje en cuestión.





Dificultad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	85
Diversión:	92

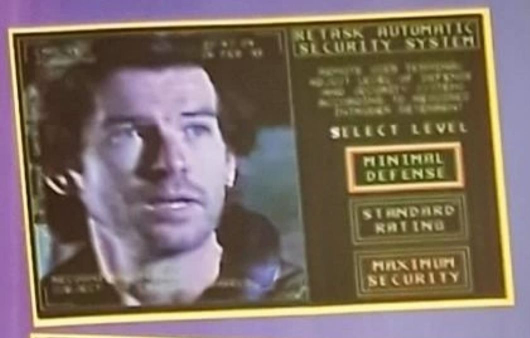


Cyberwar

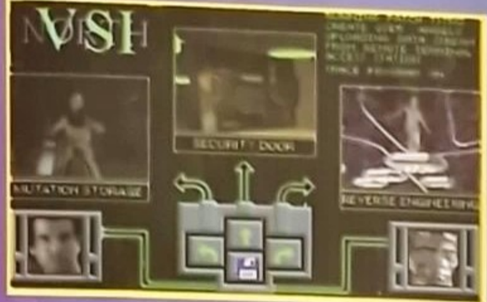


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: CYBERWAR
- Tipo: ARCADE
- Compañía: SCI
- Distribuidor: ARCADIA

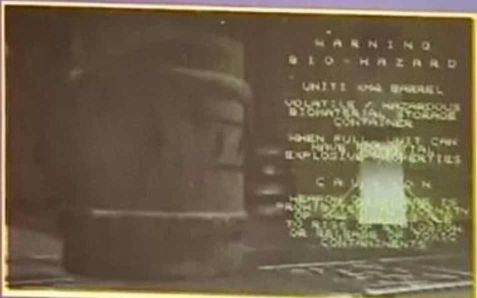
REQUERIMIENTOS:
- 486 SX/25 Mhz o superior
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 1 Mb
- CD-ROM doble velocidad



GUERRA









Lo estábamos esperando y por fin llegó: Cyberwar (El Cortador de Césped 2). De nuevo, el Doctor Angelo debe entrar en el mundo virtual, esta vez para destruir el chip Omega, que se encuentra en el corazón de la ciudad virtual que Cyberjob ha creado. Esto no es un juego, ésto es una declaración de Cyberwar ...



SCI se ha recreado con la segunda entrega de la serie del "Cortador de Césped". Cyberwar sigue en la línea de su antecesor, pero con una notable mejoría. Las imágenes se suceden como si de una película se tratase, y el sonido envolvente te atrae más y más. Las introducciones y las secuencias de muerte son verdaderos cortos de filme al más puro estilo de la película "Lawnmover Man".

EL GRAN LABERINTO

El juego está estructurado como un laberinto de túneles dentro del superordenador de VSI NORTH. Debes seleccionar uno de los caminos, aunque el orden en el que se van eligiendo no es relevante, ya que hay que pasar tarde o temprano por todos y cada uno de los niveles.

Tu objetivo es destruir la copia de Cyberjob, que reside en la ciudad que creó con el chip Omega. Por cierto, el chip Omega es un generador de software con el que fue construido el

Cyber World (o en castellano, Cibermundo) . Esta es la única pieza que permite a Cyberjob mantener "vivo" su mundo virtual. Si logras acceder al ordenador principal y destruir el chip Omega, destruirás la copia de Cyberjob y también su propio mundo virtual.

EL FORMATO

Como ya sucediera con Lawnmover Man, Cyberwar solamente se presenta en la versión CD. SCI apuesta muy fuerte por la multimedia y se arriesga a sacar al mercado un producto que requiere unos requisitos mínimos fuera del alcance de la mayoría de los usuarios de PC. Sin embargo, los que poseen las características necesarias para ejecutar el juego, no quedarán defraudados y entenderán el porqué de esos requisitos.

El juego se compone de 3 CD-ROM's y 1 CD con la banda sonora original. Casi dos "gigas" de muy buenos gráficos y de excelente sonido acaparan estos 4 CD's.

LAS ESCENAS MORTALES

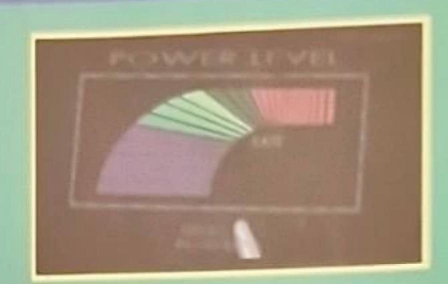
Cuando te llega tu momento (siempre debido a tu torpeza), puedes deleitarte con las increíbles secuencias con las que termina tu participación. Las derrotas así, no son menos dolorosas, sin embargo son bastante más divertidas.



LAS PRUEBAS

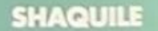
Para avanzar por el laberinto debes superar numerosas pantallas que pondrán a prueba tu habilidad y tu ingenio (con un pequeño toque de lógica). Podrás grabar dos (y sólo dos) estados del juego por cada CD-ROM, o sea que ¡selecciona bien donde debes grabar la partida!. Cuando termines todas las pruebas de un CD-ROM, un mensaje saldrá en la pantalla solicitándote automáticamente el siguiente. Observa las animaciones entre nivel y nivel y te quedarás alucinado ...

SHAQUILE



VIRTUAL





UNOS DETALLES

Observa todos los detalles y anota cualquier pista que aparezca en la pantalla. Cualquier dato que omitas, te llevará irremediablemente a perder la partida. En esta ocasión después de cargarte al mutante del "Mutation Storage" aparecerá un número que te será útil en el transcurso de las pruebas de este CD-ROM.







OK 91%

Dificultad :	80
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Diversión:	95

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: CICLEMANIA
- Tipo: SIMULADOR DEPORTIVO
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

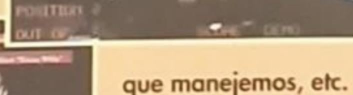
REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- VGA, SVGA
- 4 Mb RAM
- Sound Blaster
- Ratón, joystick, teclado
- Disco duro mínino: 1 Mb
- CD-ROM doble velocidad



LA TEORIA DE

La pasión por el CD-ROM está consiguiendo que se produzca una enorme avalancha de programas en este tipo de formato. Sus posibilidades a nivel gráfico son indiscutibles. Por ejemplo, Cyclemanía, el último título de la afamada Accolade, está repleto de escenas de vídeo digitalizado por todos los rincones de este increíble juego.





Las posibilidades del CD-ROM son muchas. Cyclemania cuenta con 400 Mb. de vídeo digitalizado, gráficos, efectos sonoros y banda sonora. Gracias a las últimas técnicas de compresión de vídeo, circuitos reales tanto de carretera como de competición han sido digitalizados centímetro a centímetro a pie de cámara.

Por supuesto la sensación de realidad está muy lograda, y dependiendo de la calidad de nuestra tarjeta gráfica, o la velocidad de nuestro ordenador, el realismo llega a ser asombroso. Tal vez, la única "pega" es que Cyclemania necesita de un lector de doble velocidad, pues funcionaría "a saltos" en uno con características inferiores. De todas formas, el parque de CD-ROM españoles tiene como base los lectores de doble velocidad, y creemos que serán muchos los que puedan disfrutar de Cyclemania.

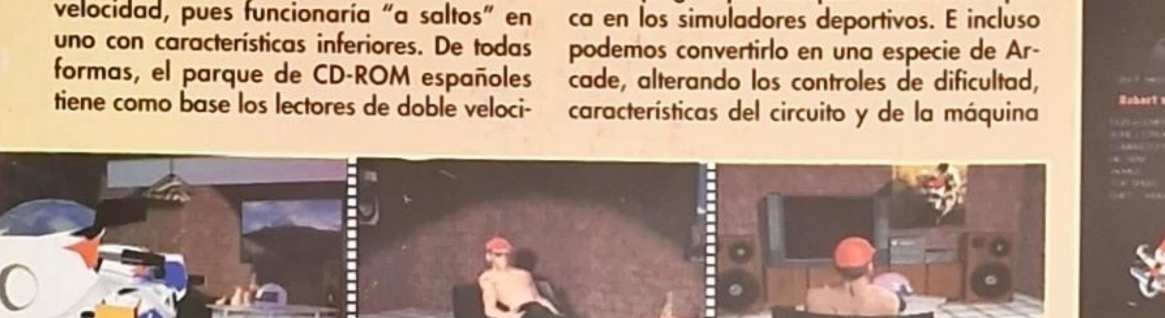
LOCOS POR LAS MOTOS

Para los despistados, decir que Cyclemania es una perfecta simulación de una competición de motociclismo. Gracias a la calidad tanto gráfica como sonora, posiblemente sea uno de los juegos que marquen una nueva época en los simuladores deportivos. E incluso podemos convertirlo en una especie de Arcade, alterando los controles de dificultad, características del circuito y de la máquina que manejemos, etc.

En las competiciones "serias", contamos con una barra de vida que a medida que nos caigamos de la moto irá bajando. Si llega a cero, una ambulancia está preparada para decir adios a la partida.

Y los programadores han aprovechado las caídas para incluir numerosas escenas de accidentes en carreras,











que para los numerosos aficionados a este deporte será una especie de pequeño "regalo". A cada tipo de caída le corresponde una secuencia distinta, y tendremos oportunidad de verlas, pues aparte de las típicas manchas de aceite y otros obstáculos, debemos sumar los numerosos vehículos que vienen en dirección contraria, por lo tanto, la dificultad es bastante evidente, pero la podemos ajustar a nuestro gusto, y manejar la moto por medio del joystick o del teclado es bastante fácil, y la respuesta muy precisa.



COMPETICION

Después de las opciones de práctica y una vez habituados al estilo del programa, tenemos dos distintos tipos de competición.

El primero se denomina "rápido" y toma como defecto una serie de valores calculados

-LA VELOCIDAD

por el ordenador. El segundo es el más recomendable, pues el jugador puede controlar muchas variables de la carrera y también escoger el tipo de máquina y accesorios. A medida que vayamos ganando, nuestra cuenta corriente aumentará al mismo tiempo para poder pagar los numerosos gastos al pasar por la tienda de repuestos. Recuerda que una moto de carreras es cara de mantener, y siempre hay que estar a la última.

Con todo preparado, la carrera comienza. Según nuestros puestos en la carreras de calificación, así será el puesto que ocupemos en la parrilla de salida. Lo mejor es una buena aceleración y colocarnos rápidamente entre los primeros y aprovechar al máximo las curvas para obtener el mejor tiempo posible.

Francamente, Cyclemania es muy divertido y adictivo. Pues aparte de la gran calidad gráfica, el juego en sí es sencillo de manejar y aunque presenta muchas opciones de control, en poco tiempo nos haremos con él. Y siempre es una excelente oportunidad para conocer el fantástico mundo de las carreras de motos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

DIFICULTAD AJUSTADA

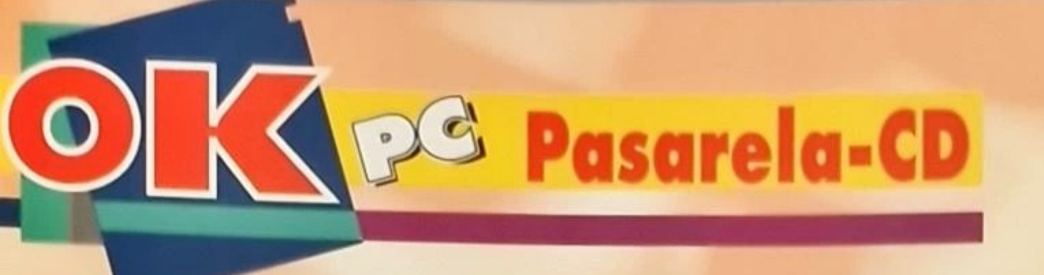
Una de las opciones más interesantes que presenta Cyclemania es la posibilidad de elegir el nivel de dificultad en varios aspectos. Tal vez el más interesante sea el referente al carácter de los pilotos que nos acompañan en la carrera. Desde buenos compañeros hasta asesinos en potencia, son las posibilidades que nos ofrece el juego. Cuestión de gusto.







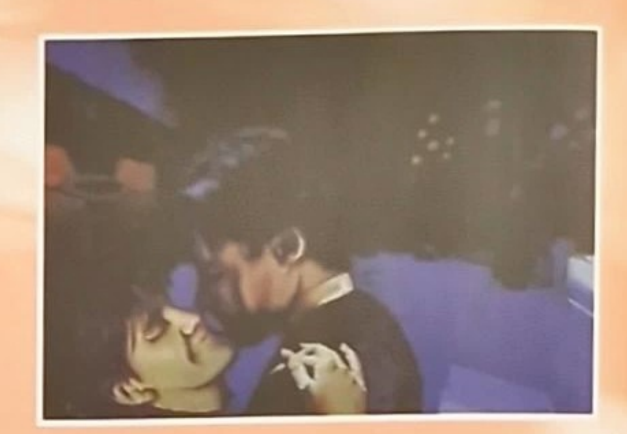
OK	92%
Dificultad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	92
Originalidad:	90
Diversión:	94



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: BLOODNET
- Tipo: ROL
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386/16 Mhz o superior
- VGA
- 2 Mb RAM
- AdLib, SoundBlaster/Pro, Roland, Pro Audio Spectrum
- Ratón, Joystick
- Disco duro mínino: 4 Mb
- CD-ROM

En el futuro, nuestras vidas serán controladas por las megacompañías que poseen el poder absoluto. Y la mejor forma para ello, es controlar la Red Virtual donde todo el mundo pasa sus ratos de ocio. Pero alguien intenta dominar el mundo: vampiros.

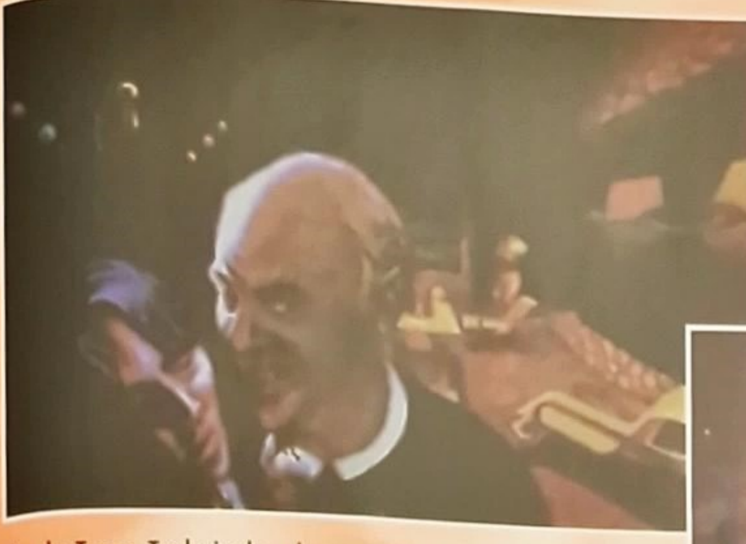


Microprose se ha propuesto revolucionar el mundo de las aventuras, ¿o del rol? Bloodnet es un híbrido entre los dos, pero puestos a las conjeturas, más bien me decidiré por asignarle el fascinante género del rol. Aunque la perspectiva usada en el juego nos indica que estamos frente a una aventura, el manejo, desarrollo y filosofía de Bloodnet corresponden al rol, ya que podemos reclutar y despedir miembros del grupo, luchar contra el enemigo en un estilo muy "rolero" y muchos más detalles que nos aguardan.

La forma de realizar el juego es la habitual de Microprose: alta calidad técnica, ideas innovadoras y una altísima dificultad. Un tanto desmesurada, realmente es duro "hincarle el diente" al juego en los primeros momentos. De repente, aparecemos en una habitación llena de objetos, recuerdos de una bella chica, unos dientes de alguien extraño, aquel mordisco y nuestra cabeza que parece explotar, y ... será mejor ir paso a paso para que puedas entender todo este embrollo.

Manhattan Ransom Stark es el protagonista de Bloodnet. Era un antiguo emplea-

LA CONEXI



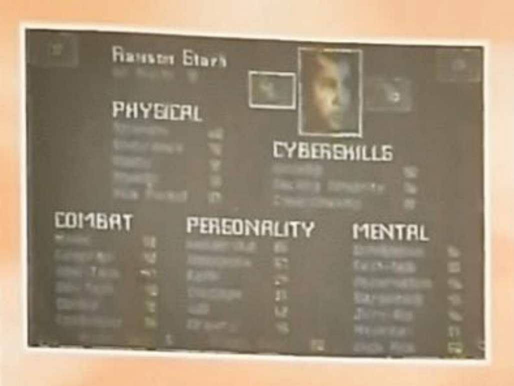
do de Trans Technicals, el mayor grupo económico conocido del mundo, como si todos los bancos del mundo se fusionaran en uno solo. Como el año donde transcurre la acción es el 2.094, Trans Technicals domina la tecnología como su propio nombre indica, y por aquel entonces, lo que prima es la Realidad Virtual, todo el mundo está conectado a ella, y Ransom era uno de los técnicos que velaba por la buena gestión de la Red Virtual.

Pero debido a las largas sesiones que "padecía" Ransom de Realidad Virtual en su trabajo, empezó a enfermar de un extraño mal que afectaba a la gran mayoría de los viajeros de la Red Virtual, no podía distinguir la realidad de lo que simplemente era una simulación por ordenador.

Gracias al ingenio de Tackket, una mujer nada conforme con la sociedad donde vivía, a Ransom se le implantó una especie de neurona artificial que podía controlar los efectos de esa enfermedad.

Pasaron los años, y Ransom se ha convertido en una especie de detective privado, empeñado en desenmascarar los planes ocultos de Trans Technicals, pero un día conoció a una hermosa joven.

Por ella cayó en las redes del vampirismo. Los vampiros surgieron de la nada y en poco tiempo dominaron las noches de las ciudades. Nadie sabe como aparecieron, pero algunos son muy inteligentes y desean el poder absoluto.

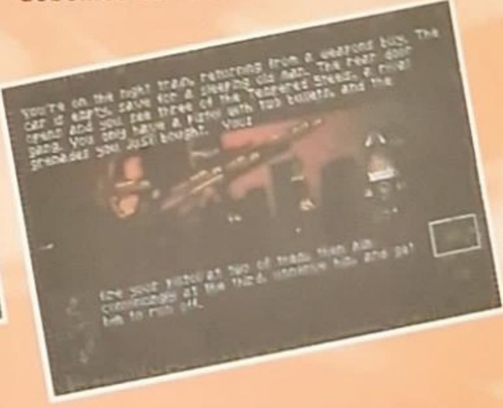




CUENTA ATRAS

Microprose nos quiere volver locos, no sólo se contenta con programar un excelente juego futurista, sino que ha incorporado elementos del terror, cine negro y algunas escenas "subidas de tono". Todo ello conforma a Bloodnet como uno de los retos más difíciles y fascinantes a los cuales nos hemos enfrentado.

En ese plato podemos comer de todo: debemos ser buenos



ON OSCURA

detectives buscando pistas y hablando con las personas indicadas que pueden ayudarnos, la habilidad con las armas será muy necesaria, pues los combates son ar-



AMBIENTE "CYBERFANTASTICO"

Bloodnet es un curioso caso de nexo de las varias tendencias del género fantástico. Aunque nos situemos en un ambiente claramente de ciencia ficción, en un mundo futuro rebosante de alta tecnología, el tema del vampirismo cobra un papel importantísimo en el juego. Desentrañar la oscura trama que se esconde en los "chupadores de sangre" puede parecer peligroso, tanto como convertirnos en vampiros para siempre.



duos y los enemigos variados (bandas callejeras, asesinos profesionales o los terribles vampiros, que son prácticamente los protagonistas del juego).

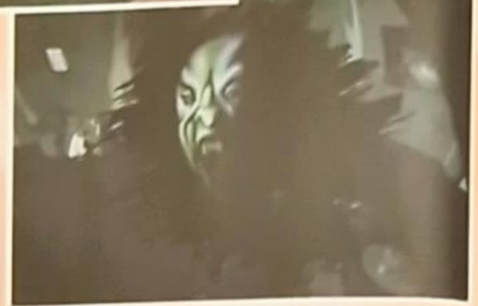
Pues el propio Ransom es un vampiro, pero diferente a los demás. Posee todos los poderes que son inherentes a los vampiros: fuerza extraordinaria, sentidos muy desarrollados o la necesidad de chupar sangre de alguna inocente víctima, pero gracias al implante neuronal puede dominar las ansias de vampiro por un cierto tiempo, hasta que su implante deje de funcionar.

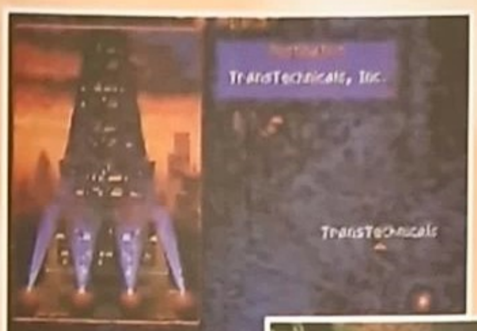
Así que el objetivo es bien simple: parar a Trans Technicals y a los vampiros, que según ciertos indicios andan de la mano, pues la propia Red Virtual se denomina Bloodnet. Sí, tienes razón, coincide con el nombre del juego. Pues para detener a tan perversos seres, tal vez, una nueva visita con la Dra. Tackett sería lo mejor, pero debes localizarla a través del Ciberespacio pues está escondida de los espías de Trans Technicals, que la consideran como un elemento algo molesto. Puedes reclutar a un cierto número de colaboradores que te ayudarán en esta difícil misión, al igual que hacer uso de nuestros poderes "vampíricos". Pero cuidado, si actuamos violentamente la gran parte del tiempo, el grado de humanidad que nos quede se extinguirá por completo, y nos habremos convertido en unos perfectos vampiros. Muy poco recomendable para acabar con éxito el juego.

















FANTASIA TECNICA

En la versión CD-ROM del juego que hemos tenido la fortuna de probar, se ha dado una importancia primordial al asunto gráfico: escenas y fondos renderizados sobresalen en todos los aspectos, y consiguen la sensación de intranquilidad y futurismo que es una de las ideas fun-





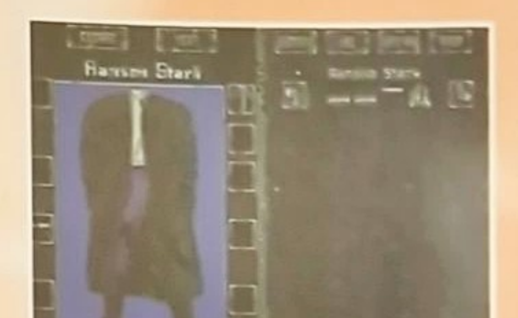
damentales de Bloodnet. Los movimientos están bien conseguidos, aunque los personajes sean un poco pequeños y no concuerden excesivamente con el escenario.

Y como buen rol que es, podemos crear



un personaje según nuestros gustos y necesidades. Hay dos formas de hacerlo: la más rápida y sencilla es la que se usa en la gran mayoría de los juegos de rol, es decir, disponemos de unas características dadas y tenemos muy poca libertad para cambiarlas.

La más interesante y compleja se basa en preguntas que propone el juego, y no-





sotros debemos responder sinceramente. Este auténtico test psicológico estudiará nuestras respuestas y propondrá un personaje-tipo que más compagine con nuestra personalidad. Si pensamos de forma violenta, lo más seguro es que obtengamos un auténtico asesino, pero recuerda que también es necesaria la inteligencia.



¿Y el manejo? Fácil, con muchas posibilidades accesibles por un rápido y cómodo sistema de menús. Desde hablar, usar objetos, combates, o la entrada en el Ciberespacio. A propósito, cuando entramos en el Ciberespacio, el juego cambia espectacularmente y parece que nos encontremos en medio de un sueño poblado de extraños seres.

Fantasía pura y dura, ambientes alucinantes, fácil manejo y una gran originalidad son las características de Bloodnet, aunque posee una endiablada dificultad, que al mismo tiempo se convierte en un enorme aliciente para los más atrevidos, los "cyberpunks" auténticos, o simplemente a los amantes del futuro, porque Bloodnet te transporta a otra época. A la más oscura que uno pueda imaginarse.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LOS CYBERNAUTAS

Aparte del siempre escalofriante tema del vampirismo, Bloodnet nos permite conocer desde nuestros "pequeños" ordenadores lo que será la realidad virtual en el futuro. Un verdadero mundo donde los más intrépidos se aventurarán para conocer nuevas experiencias. En nuestro caso será distinto, pues una extraña red de vampiros está haciendo de las suyas en la Red Virtual.
Así que de vez en cuando, nuestro grupo tendrá que visitar la Red para conseguir información o atrapar algún vampiro. Aunque "afuera", en Manhattan, año 2.094, y dominada por la todopoderosa Trans Technicals nuestra vida vale menos que nada. Un juego donde la acción y la estrategia dominan por igual.

OK 88%

Dificultad:	75
Gráficos:	92
Sonido:	85
Originalidad:	95
Diversión:	91

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: NHL HOCKEY 95
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: E.A. SPORTS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- SVGA
- 4 Mb de RAM
- Adlib, Roland, Sound Blaster
- Joystick, Ratón
- Disco duro mínimo: 10 Mb

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS



By Pioneer Productions and EA Canada

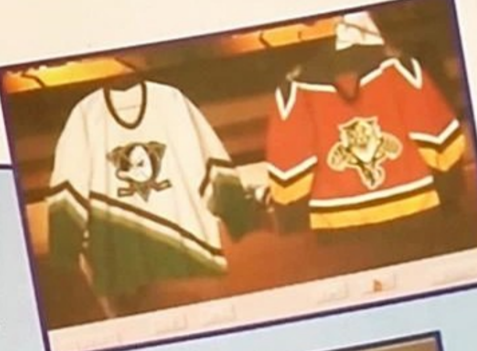
NHL® Hockey 95





Sólo hay un deporte en el mundo donde la velocidad se siente. Uno sólo donde el rozamiento produce fuego. El único capaz de unir dos elementos antagónicos sobre una misma pista, es ése que tensa los músculos hasta el límite y deshace el mismísimo hielo con el furor de la victoria en cada tanto: aquél con quien se dan cita los demonios de la Antártida: el hockey.

FUEG





Los juegos de deportes van rompiendo moldes y evolucionando día a día, y eso se nota en la calidad de imagen, sonido y marcada línea de realismo que tiene NHL Hockey 95. Con dos nuevos equipos: Anaheim Mighty Ducks y Florida Panthers; con los vídeos de las mejores jugadas de la liga NHL y los jugadores de la NHLPA en imágenes digitalizadas; con música, voz y efectos especiales que recrean un perfecto ambiente ayudados por la tecnología del láser además de sus gráficos de alta resolución, todo ello aderezado con la emoción y el empuje de un buen partido en la pista.

El programa está plagado de opciones que te permitirán no dejar nada en el tintero, para así jugar a gusto con NHL cuando quieras, sin pensar en él "si en vez de tal, tuviera...". Por la señalización no te preocupes, ya que cuando estás jugando aparecen en la base del suelo del jugador que en ese momento está en acción, unas estrellas rojas o azules, según sea el poseedor del disco o no.

OPCIONES DE JUEGO

A modo de ilustración, voy a contarte un poco la cantidad de factores con los que puedes operar en NHL Hockey 95, sin hacer referen-

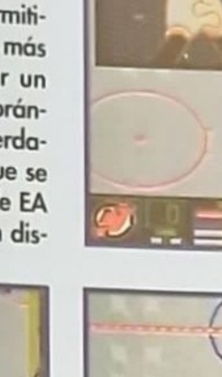


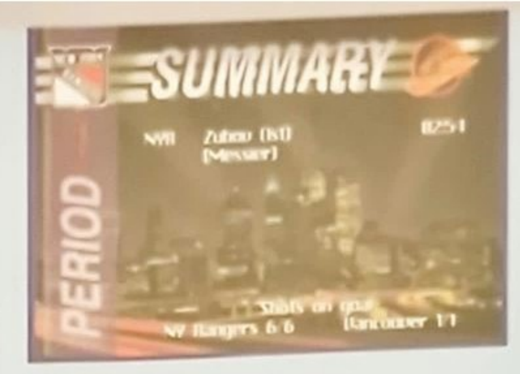
cia a las reglas del juego, porque se supone que las sabes. En cualquier caso se trata de meter la ficha que llevas rodando por el suelo en la portería contraria, sin dañar a tus contrincantes voluntariamente y siempre dentro de las normas propias del hockey.

Para acceder a todas y cada una de las posibilidades de NHL Hockey, debes utilizar unas barras-menú parecidas a las que se usan bajo Windows. Allí podrás encontrar desde el número de jugadores hasta cómo elegir equipo pasando por el manejo de los sistemas de vídeo que, entre otros, te permitirá asistir a la repetición de las jugadas más interesantes. Al principio puedes jugar un partido de exhibición, para ir acostumbrándote al encuadre del juego de cara al verdadero encuentro. Hay un menú central que se encuentra en los estudios de televisión de EA Sports, desde el cual puedes moverte en distintas direcciones para seleccionar equipos, seleccionar el control del juego, grabar partidos, recuperarlos o borrarlos, llegando hasta las visualizaciones de los hechos más destacables... Incluso entre los tiempos de los partidos, EA Sports informará de los momentos más interesantes de otros encuentros que se estén disputando y que pertenezcan a la liga.

Mediante este sistema de menús, puedes incluso alinear tu equipo y modificar las alineaciones después, acceder a las series eliminatorias, crear una liga, añadir o eliminar equipos o jugadores, modificar, importar o exportar bases de datos teniendo a tu disposición un registro central verdaderamente alucinante. ¿Crees que ésto es suficiente? ¡Pues no! No es suficiente, porque incluso hay un comando que te permite crear jugadores a partir de cero. Estadísticas de goles, porcentajes de tiro, expulsiones, triunfos... podían terminar con el objeto de este artículo, pero es que además puedes imprimir los datos, hacer resúmenes de los partidos y decenas de opciones más que hacen de NHL Hockey 95 un producto de insuperable calidad en el género de los programas deportivos.





OPINION PERSONAL

La suavidad en su manejo, la rapidez, la precisión y la profesionalidad de Electronic Arts han creado el monstruo: un programa capaz de satisfacer las exigencias de los más elitistas dentro del mundo de juegos para PC.

Un juego que verdaderamente quema el hielo en una carrera frenética por la victoria, ayudado del mejor soporte en últimas tecnologías y apadrinado por una de las empresas de mayor prestigio en estos momentos. ¡Felicitaciones a Electronics Arts!

JOSE VILLALBA MEDINA



O EN EL HIELO

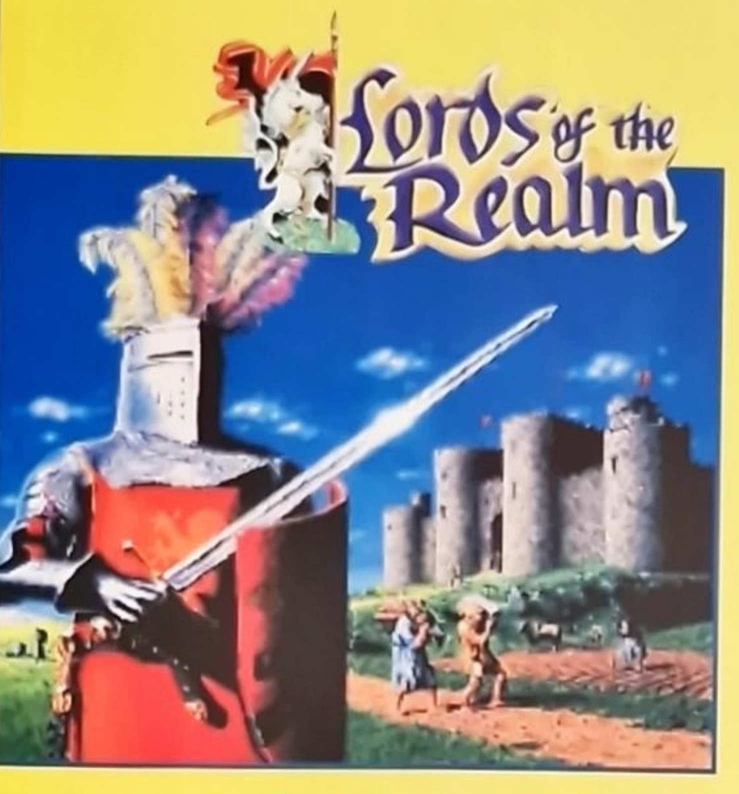


OK	88%
Dificultad:	85
Gráficos:	92
Sonido:	92
Originalidad:	75
Diversión:	92



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: LORDS OF THE REALM
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 ó superior.
- VGA
- 1 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland, Aria
- Ratón
- Disco duro mínimo: 10 Mb



Inglaterra. Año del Señor de 1268. El país está dividido en numerosos reinos o condados, cada uno dominado por un rey, un duque, conde o barón. Todos anhelan la unificación de Inglaterra, gobernada por ellos mismos, hasta que aparece en escena un ambicioso caballero. ¿Aceptas el reto?

APROXIM SEÑOR F

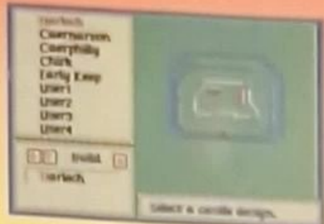


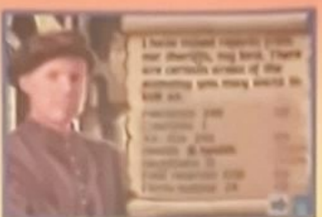
Este juego constituye uno de los intentos más afortunados de simular la vida medieval en el ordenador. El programa simula de una forma realista como era la vida en esa época. Y que mejor simulación que encarnar a un miembro de la nobleza e intentar ocupar el Trono de Inglaterra.

MAESTROS DEL INGENIO

Los realizadores de tan magna obra es el equipo de Impressions. La conocida compañía inglesa es siempre una garantía cuando hablamos de estrategia o simulación, pues prácticamente todo su catálogo se compone de este tipo de juegos. Durante mucho tiempo, los juegos de Impressions eran correctos desde el punto de vista estratégico, pero difíciles y poco atractivos gráficamente para los novatos. Ultimamente, Impressions concede gran importancia a la imagen de sus juegos, y Lords of Realm es una excelente muestra de ello, aunque conserve una endiablada dificultad y la típica pregunta al comenzar a jugar ¿Por dónde empezamos? No obstante, la dificultad y lo "duro" que es entender el programa son sus únicos puntos mejorables, pues gráficamente es una pequeña maravilla. No es al estilo de las grandes producciones a base de gráficos renderizados o animaciones espectacula-







res. Lords of the Realm tiene su propio estilo aunque influído por los juegos de rol medieval y también a otros títulos de Impressions, sobre todo en lo referente al movimiento de tropas en el mapa o la creación de edificaciones tanto militares como civiles, pero digamos que todo lo anterior ha sido asimilado y rediseñado para Lords of the Realm.



SOBRE INGLATERRA

A estas alturas hay que preguntarse sobre lo que tenemos que hacer. La cuestión es muy simple: dominar Inglaterra conquistando uno a uno los reinos que la componen. Nada más cargar el juego se nos ofrece la posibilidad de cargar una partida ya grabada o empezar una nueva. En este último caso, elegimos la casa a la cual deseamos pertenecer. Según la casa, el territorio que nos pertenece por derecho de nacimiento será distinto. Siendo algunos más pobres que otros por la falta de población o medios económicos, la diversión aumenta, pues según el papel que tomemos, distintas serán nuestras actuaciones.

No vamos a exponer la totalidad de opciones y posibilidades, pues careceríamos de espacio para ello. Decir solamente que nos centraremos especialmente en la construcción de castillos, mantenimiento de tropas, combates y administración de las villas o ciudades. Cada opción cuenta con un buen número de subopciones representadas por iconos, pero todo viene bien explicado en los manuales que acompañan al juego. Muchas páginas, con textos claros e ilustraciones sobre el tema. Realmente los creadores del proyecto disponen de una abundante documentación.

ACION AL
UDAL



INNOVACIONES TECNICAS

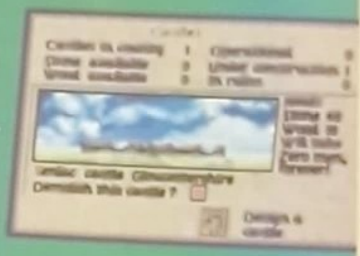
Aparte de la alta calidad gráfica, es de destacar la posibilidad de jugar varias personas en la misma máquina o utilizando el módem. Cada uno de estos jugadores toma el papel de un reino y el objetivo de todos lógicamente es el mismo. Ser los reyes absolutos, así que la diversión gana muchos enteros al enfrentarte con tus amigos. Eso sí, debes tener un conocimiento bastante profundo de Lords of the Realm por su complejidad, pero recuerda que es fácil de manejar por el excelente uso del ratón que ofrece con la diversidad de iconos.

En definitiva, Lords of the Realm es una idea bien desarrollada y atractiva. Difícil, pero quien quede enganchado con él, pasará muchas horas en un mundo ya olvidado.

ANGEL FCO. JIMENEZ

CASTILLOS EN EL AIRE

Una de las posibilidades más importantes que ofrece Lords of the Realm es la de construir tud propios castillos. A diferencia de otros programas de estrategia medieval donde la construcción de castillos es poco atractiva, en Lords of the Realm se ha procurado que sea de la manera más divertida y completa al mismo tiempo. Disponemos de una amplia gama de iconos que permiten construir el castillo a nuestro gusto, aunque también dependerá de las necesidades del juego. Lords of the Realm es una adecuada introducción al mundo militar de la Edad Media, y este tipo de fortalezas constituían la clave de muchas batallas o simplemente asegurar la vida del pueblo.





OK 77%

Dificultad :	70
Gráficos :	85
Sonido :	75
Originalidad:	75
Diversión:	80

OK PC CD-RO

Este mes os ofrecemos junto con la revista un CD-ROM que contiene más de 500 Mb de información. Este soporte contiene más de 35 "demos", que en su mayoría pueden ser ejecutadas desde el propio CD. Como regalo especial hemos incluido una recopilación con todas las "demos" aparecidas en nuestra revista, para que puedas guardarlas y ejecutarlas de una forma más cómoda. En este CD-ROM encontrarás además "demos" de juegos tan actuales como Wing Commander 3, Magic Carpet, Novastorm, Battle Bugs, Total Distorsion, Trick or Treat, Breakthru, Freddy Pharkas o Creature Shock.

GUY SPY

PC Compatible
EGA/CGA/VGA
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 320 Kb



Guy Spy es un arcade multinivel. En el programa asumes el papel de un valiente espía que tiene la misión de salvar el mundo recuperando unos cristales que ha robado el malvado Max, el villano más malo del planeta. El juego se divide en numerosas fases que son juegos independientes.

La sensación general cuando se juega a Guy Spy es que estamos interactuando con dibujos animados: es como si todo fuese una auténtica película de animación en la que a nosotros nos corresponde interpretar el actor principal.

Manejar el juego es muy simple, sólo hay que utilizar las <Teclas del cursor> y la tecla <Barra espaciadora>.

RISKY WOODS

286 o superior
MCGA/VGA
507 Kb de memoria básica libre
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 348 Kb



Risky Woods nos cuenta la historia de como los Viejos Monjes, que custodiaban la sabiduría de las Tierras Perdidas, fueron convertidos en estatuas de piedra por las fuerzas del mal. En el programa asumes el papel de Rohamn, un joven guerrero que manejaremos a lo largo de cuatro peligrosas zonas. Al final de cada fase nos encontraremos con terribles enemigos que requerirán el uso de habilidades especiales.



Para jugar sólo tienes que utilizar las <Teclas del cursor> y la <Barra espaciadora>. Para salir de la "demo" pulsa <Control-Q>.

TINY SKWEEKS

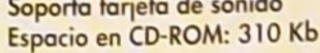
286 o superior
MCGA/VGA
560 Kb de memoria básica libres
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 539 Kb



Este programa es un juego de inteligencia al estilo del ya clásico Lemmings. El objetivo es colocar a los monstruos en las plataformas que tengan su mismo color. La idea parece simple, pero ya veréis como se va complicando. Para jugar sólo es necesario utilizar las teclas del cursor. Los personajes que manejamos se llaman "Skweeks" y son una mezcla entre las deliciosas "bolitas de queso" y los terribles "Critters", pertenecientes al género del terror cinematográfico.

WIZKID

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 310 Kb





Juego de inteligencia en el que debes destruir a tus enemigos, para obtener de ellos las notas musicales que te irán permitiendo pasar de nivel. En cada pantalla existen multitud de objetos que al tocarlos serán empujados al vacío. Debes calcular el momento



justo para que los objetos aplasten a tus enemigos, ya que esta es la única forma de obtener las notas musicales que guardan con sus vidas.

El manejo del juego es muy simple, sólo tienes que utilizar las <Teclas del cursor>.

LEGEND OF VALOUR

286 o superior
VGA 640 Kb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,1 Mb



Un juego de rol innovador, ya que te ofrece toda una ciudad a explorar y te permite una total libertad de movimientos en 360 grados. Para jugar es recomendable que utilices un ratón, ya que todas las opciones disponibles se encuentran representadas por su correspondiente icono, aunque el movimiento a través de la ciudad se ve enormemente simplificado si utilizas las <Teclas del cursor>.

CREEPERS

286 o superior
VGA
640 Kb de RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 570 Kb

M DEL MES





Consigue que nuestros nuevos amigos, los Creepers, lleguen sanos y salvos a la cazuela. Este es un juego de inteligencia tipo Lemmings en el que tienes que ir colocando objetos por la pantalla para lograr que los gusanitos llegen sin problemas a la meta. Todo el manejo del juego es muy simple y sólo hay que utilizar el ratón.

LEMMINGS 2

286 o superior
VGA
2 Mb de memoria RAM instaladas (XMS)
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,5 Mb



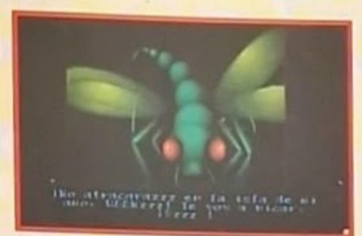
Excelente demostración de la segunda parte de este clásico de los videojuegos. Este es un programa de inteligencia en el que tienes que conseguir que nuestros amigos los Lemmings llegen sanos y salvos a la salida de cada nivel. La demostración incluye varias pantallas de cada una de las tribus que tendrás que salvar en el juego completo para lograr la victoria final.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran las funciones que podemos asignar individualmente a cada lemming, para hacer esto sólo tienes que señalar con el cursor del ratón la función deseada y después marcar al lemming que deseas asignarle esa función.

WEEN

286 o superior
VGA
580 Kb de memoria básica libres
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 600 Kb





Llegas a la famosa "Isla del Volcán" donde está a punto de producirse un gran eclipse y va a empezar una gran aventura en la que tú serás el protagonista. Los esbirros del temible Kraal te están esperando y seguro que cuando te acerques navegando a la isla sufres algún percance.

El manejo del juego es muy simple ya que se hace todo con el ratón. Para acceder a las opciones avanzadas no tienes más que situar el cursor del ratón en la parte superior de la pantalla y aparecerán unos menús adicionales.

CRAZY CARS III

286 o superior
VGA
560 Kb de memoria básica libres
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 600 Kb



Un juego de carreras en el que tienes que competir apostando tu dinero. Si apuestas el suficiente dinero y ganas las carreras podrás ir mejorando las características de tu coche.

Las teclas del juego son muy sencillas, utiliza las <Teclas del cursor> para acelerar, frenar y girar el volante. Si quieres meter el turbo utiliza la tecla <Intro>.

ARMOUR GEDDON

286 o superior
VGA
560 Kb de memoria básica libres
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 580 Kb



Juego de combate y estrategia militar en el que tienes que dirigir multiples unidades. Las fuerzas militares se representan con gráficos en tres dimensiones, al igual que el escenario de batalla.

El manejo del juego requiere que utilices el ratón y es muy intuitivo, ya que es suficiente ir seleccionado con el cursor encima de los botones disponibles.

PRINCE OF PERSIA 2

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,4 Mb



Prince of Persia 2 es la segunda entrega de un arcade de plataformas que te transporta al mágico mundo de Oriente. Nuestro personaje es ahora un príncipe que debe recuperar su identidad ya que un misterioso doble dice que él es el príncipe falso y toda la guardia de palacio le persigue.

A lo largo de esta aventura tendrás que realizar acciones como: luchar con tu espada, saltar, cubrirte, romper suelos falsos, resolver enigmas, etc.

El manejo del juego es muy simple, sólo hay que utilizar las <Teclas del cursor> y la te-



cla <Control> para sacar tu espada. Si quieres saltar un buen obstáculo lo mejor será que cojas un poco de carrerilla y les des a saltar, que es la tecla <Flecha arriba>, unos metros antes del obstáculo. Para cubrirte lo que tienes que hacer es sacar la espada y utilizar <Flecha arriba> en el momento que tu oponente te lance una estocada, así además conseguirás que se quede por un instante desprotegido y podrás asestarle tú un golpe fácil.

ZOOL

286 o superior
VGA
540 Kb de memoria básica libres
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 580 Kb



Zool es un personaje mitad "Hormiga Atómica", mitad ninja. Si existe alguna criatura que sea capaz de comer toneladas y toneladas de dulces de una sóla sentada esa es la raza a la que pertenece nuestro héroe.

El objetivo del juego es ir recolectando todos los dulces que nos sea posible y después encontrar el final de cada fase. Si no recolectamos el suficiente número de dulces no se nos presentará la siguiente fase. Nuestras armas son nuestra gran capacidad de salto y nuestro pequeño rayo que acabará de un sólo disparo con la mayoría de nuestros enemigos. Es recomendable disparar la mayor parte del tiempo para evitar sorpresas. Además el juego incluye numerosas zonas secretas a las que se puede acceder destruyendo las paredes.

El programa explica cuales son las teclas necesarias para jugar al ejecutar el programa. Además se incluye un archivo LEAME.TXT con información adicional de última hora.

CYBERSPACE

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Es necesario tener el ratón inicializado aunque no se utilice
Espacio en CD-ROM: 700 Kb



Esta demostración del juego Cyberspace no es jugable, una vez que se ejecute se irán viendo diversas escenas de lo que será el juego definitivo, siéntate y disfruta de la secuencia. Cyberspace será una aventura espacial que ofrece una plena libertad de acción, ya que ofrece movimiento en 360 grados. Además tiene la característica innovadora de ser uno de los juegos que más opciones ofrece a la hora de ejecutar acciones.

Es necesario tener el driver de tu ratón debidamente cargado en memoria si quieres que esta demostración se ejecute adecuadamente.

K.G.B.

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 400 Kb



Si te gustan las películas de espías, KGB te ofrece toda una aventura. La historia tiene lugar unos días antes de que ocurriese el terrible golpe de estado que azotó a la Ex-Unión Soviética. Como agente del KGB tendrás que investigar la misteriosa muerte de tu padre y evitar el terrible golpe de estado que se está maquinando.

El manejo del juego está muy simplificado y todas las acciones se pueden realizar utilizando el ratón. Las funciones posibles, inventario y mapa se encuentran en la parte inferior de la pantalla.

SIMON THE SORCERER

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,8 Mb



Simón es un chico normal, su gran virtud es que tiene mucha imaginación a la hora de jugar. Un día en el desván se puso a jugar con unos antiguos trastos de su abuelo y cual fue su sorpresa cuando se transformó en mago y fue transportado a un mundo mágico. Tu misión en el juego es retornar a Simón a su casa.

Para jugar con la "demo" sólo necesitas utilizar el ratón. Para ir a otra pantalla tienes que señalar con el ratón en lugares escondidos y Simón se encargará de lo demás.

SEAL TEAM

386 o superior
VGA
2 Mb de memoria configurada como LIM/EMS
Ratón, Joystick, Teclado
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 2,1 Mb



Revive toda la tensión de la Guerra del Vietnam desde tu PC. En esta "demo" manejarás un equipo de cuatro hombres en una misión suicida. El objetivo es destruir el bunquer que tantos problemas está dando a las tropas norteamericanas. Tú eres el jefe y dirás a tus hombres lo que deben hacer y si ves las cosas difíciles siempre puedes llamar a un helicóptero.

En el directorio del juego encontrarás un archivo README que explica todas las teclas del juego para que no tengas ningún problema.

SOKOSEX

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,2 Mb



Sokosex es un juego de inteligencia en el que tienes que ir colocando unos bloques en determinados sitios. La idea es simple y el manejo también, pero poco a poco se irá complicando. Además como premio a tu inteligencia irán apareciendo lindas damas que te dedicarán una sonrisa.

Las teclas del juego son las siguientes: <Teclas del cursor> para moverte por la pantalla y empujar los bloques móviles; <Barra espaciadora> para deshacer el último movimiento realizado; <H> para hacer una pausa; <M> modo mapa; <Retroceso> si quieres abortar el nivel e intentarlo de nuevo; <Esc> para salir del juego, <F9> para activar/desactivar la música con tarjetas de sonido.

TORNADO

386 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas

Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,1 Mb



Esta "demo" te permite volar en el disco de datos "Desert Storm", que se vende por separado al juego Tornado. Con este juego podrás pilotar este magnífico avión a tus anchas.

Las teclas necesarias para jugar están en un archivo README en el directorio del juego.

PETER PAN

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Ratón
Espacio en CD-ROM: 1,4 Mb



Peter Pan es una aventura diseñada para los más pequeños de la casa. El objetivo del juego es ayudar a nuestro amigo Peter a rescatar a su amiga de las garras del temible Garfio. Cada vez que tengamos un problema en la aventura se nos ofrecerán múltiples soluciones, a cada cual más divertida.

Para jugar con Peter Pan sólo es necesario tener una buena dosis de imaginación y humor, junto con un ratón.

SPEED RACER

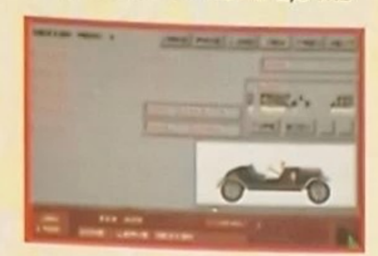
386 o superior
VGA
4 Mb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 2,3 Mb

Un clásico de los dibujos animados en EE.UU. llega a España en forma de videojuego. El reto consiste en conducir por múltiples escenarios esquivando a tus oponentes.

Para jugar con Speed Racer tienes que utilizar las <Teclas del cursor> y las teclas <.> y <,> para utilizar las modificaciones incluidas en tu supercoche.

DETROIT

386 o superior
VGA
640 Kb de RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 2,6 Mb



Juego de estrategia en el que debes comandar una compañía del automóvil. Tu objetivo será diseñar modelos y características innovadoras que hagan temblar a la competencia.

El programa maneja todos los factores imaginables: personal, nuevas tecnologías, carrocerías, marketing, fabricación, acciones de la competencia, pruebas de funcionamiento y prestaciones, etc.

HEIMDALL 2

286 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Espacio en CD-ROM: 3,6 Mb



Un dios vikingo tiene muy malas intenciones. Nuestro personaje es otro dios, pero es bueno y quiere detener a su rival. El objetivo es encontrar las partes de un talismán que ha sido desperdigado en la Tierra de los Vikingos, que tiene el suficiente poder como para destruir a Loki, el dios malo. Para ello Heimdall, nuestro héroe, se transforma en hombre y ahora será ayudado por toda una amazona.

COOL SPOT

386 o superior
VGA, EGA, CGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 630 Kb



Coolspot es una chapa muy marchosa que tiene que rescatar a sus amigos, que están encerrados en jaulas. Contamos con un tiempo límite para hacerlo, aunque algunas veces podemos encontrar unos relojes que nos darán unos minutos extra para realizar la misión.

El juego se utiliza con las teclas <Control>, <Alt> y las <Teclas del cursor>.

HEXX

386 o superior
MCGA/VGA
575 Kb de memoria básica libres
800 Kb libres de LIM/EMS
Ratón y Teclado
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,7 Mb



Juego de rol que permite una total libertad de movimentos. Manejarás hasta cuatro personajes al mismo tiempo que pueden ser clérigos, magos y guerreros, cada uno con sus características e inventario personalizadas.

Para la utilización del inventario y los conjuros es necesario utilizar el ratón, pero para moverte por el "dungeon" lo mejor es que utilices las <Teclas del cursor>.

DESERT STRIKE

386 o superior
VGA
550 Kb de memoria básica libres
1 Mb de memoria LIM/EMS
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 310 Kb



La Guerra del Golfo llega de nuevo frente a tu PC. Al mando de un superhelicóptero tendrás que ir cumpliendo las misiones que te encargará el mando central de inteligencia militar. No enloquezcas y guarda bien tus misiles para los enemigos más fuertes, ya que la munición es limitada.

Para jugar con Desert Strike utiliza las teclas <Z>, <X> y <C> que sirven para disparar el cañón, los misiles pequeños y los supermisiles. Si se te agota la munición o el combustible, puedes recoger los bidones que hay dispersados por todo el escenario.

PINBALL DREAMS 2

286 o superior
VGA
560 Kb de memoria básica libres
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,2 Mb



Si te gustan los "pinball" aquí tienes un excelente tablero del espacio. Este tablero está limitado por tiempo de juego, pero incluye todas las músicas y efectos que tiene el juego completo.

Para jugar sólo hay que utilizar las teclas <Mayúscula> que hay en el teclado, una pa-

ra cada "flipper". Si quieres dar un empujón a la máquina utiliza la <Barra espaciadora>. Para empezar utiliza la tecla <Flecha abajo>.

DAWN PATROL

286 o superior
VGA (sólo se incluye la primera opción VGA 320x200)
2,3 Mb de memoria LIM/EMS libres
Soporta tarjeta de sonido
Ratón
Espacio en CD-ROM: 3,5 Mb



Disfruta de "La Gran Guerra" y sus más bellos combates aéreos. Dawn Patrol te ofrece la oprtunidad de pilotar los primeros aviones y retar a los más diestros pilotos de la época. Nada más empezar el juego aparecerá una pantalla que representa el índice de un libro. Señala y pulsa con el cursor del ratón en el número de página y aparecerá un cuadro que te pedirá el número de página al cual deseas ir. Escribe 11 e irás a la misión disponible en esta "demo". También puedes utilizar las <Teclas del cursor> para ir avanzando y retrocediendo por las páginas del libro. A partir de la página 14 están descritas todas las teclas del juego.

BATTLE BUGS

386 o superior
VGA
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 3,1 Mb



Programa de inteligencia y estrategia en el que tendrás que comandar a unas hormigas en su búsqueda de alimento para su hormiguero. En la primera misión debes controlar tantos trozos de comida como te sean posibles, teniendo cuidado de no enfrentarte a la mantis.

El manejo del juego es simple, sólo hay que utilizar el ratón. Para obtener ayuda prueba a cambiar de canal en el televisor que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla y se te explicarán las opciones del juego.

THE INCREDIBLE MACHINE

386 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 910 Kb





Si te gustan los famosos "Inventos del T.B.O.", ahora tienes la oportunidad de retar a tu ingenio. Esta "demo" incorpora diez niveles que están en el juego final comercial. En cada pantalla dispondrás de múltiples posibilidades reflejadas en objetos como rampas, bolas de acero, muelles, jaulas de hámsters y un largo etc.

FREDDY PHARKAS

386 o superior
VGA
640 Kb de memoria RAM instaladas
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,7 Mb



Freddy es un farmaceútico que tiene la vida muy difícil. El Salvaje Oeste no es el lugar más apropiado para ejercer una profesión de ese estilo y ahora tú tienes que tomar el curso de la aventura y demostrar a todos de lo que es capaz nuestro amigo.

El programa incorpora además un pequeño karaoke con la canción de Freddy para que cantes con los amigos.

BREAKTHRU

Windows 3.1.
VGA
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 2 Mb



Breakthru es el nuevo juego de Alexey Pajitnov, el creador del legendario Tetris, con el cual guarda notable parecido.

El objetivo del juego es ir uniendo bloques de igual color hasta que consigas que no quede ninguno. Del cielo caerán objetos útiles como misiles y bombas que te ayudarán enormemente en tu labor.

Para jugar con Breakthru es necesario utilizar Windows. Como se ejecuta bajo este entorno no es necesario configurar el programa para adaptarlo a tu equipo ya que utilizará por omisión la configuración de tu PC.

WING COMMANDER 3

486DX/33 Mhz o superior
VGA
8 Mb de RAM instaladas
7 Mb configuradas como XMS
500 Kb de memoria básica libre
Soporta tarjeta de sonido
CD-ROM de doble velocidad
Espacio en CD-ROM: 42 Mb



Con Wing Commander 3 tomarás el mando de una de las mejores naves de la Confederación que lucha contra los malvados Kilrathi, mitad hombre, mitad tigre. La presentación de este juego es toda una obra de arte, ya que tiene actores profesionales contratados expresamente para este programa.

Para manejar la nave utiliza las siguientes teclas: <G> para cambiar el cañón, <Teclas de función> para cambiar las vistas de acción, <Tab> para accionar el turbo y <Barra espaciadora> e <Intro> para disparar los cañones y los misiles.

MAGIC CARPET

486DX/33 Mhz o superior
VGA/SVGA
4 Mb de RAM instaladas
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 102 Mb



Magic Carpet es un simulador de alfombras mágicas. Si quieres volar como un auténtico Aladino y acabar con las criaturas que atacan tu palacio, no tienes más que ejecu-



tar esta "demo" y serás transportado al mundo de "Las Mil y Una Noches".

Para jugar con Magic Carpet utiliza las siguientes teclas: <Botón izquierdo/derecho> para utilizar las diferentes magias; <1> selección de hechizos; <Mayús-Q> acabar; <F6-F9> cambiar los niveles de detalle; <F10> activa el modo tres dimensiones por si tienes gafas 3D; <Intro> cambiar de hechizos; <[y]> para cambiar el tamaño de la pantalla; <P> pausa.

NOVASTORM

386 o superior
VGA (Local Bus recomendada)
4 Mb de RAM instaladas
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 64 Mb





Novastorm es toda una demostración de lo que los clásicos "matamarcianos" han avanzado en los últimos años. Si te gustan los juegos de disparar sin parar, este es el reto que estabas esperando.

Por cada horda de enemigos que liquides recibirás unas monedas de energía que te permitirá ir mejorando tus armas y te harán más fácil el trabajo. El manejo del juego es muy simple y nada más empezar puedes redefinir las teclas o utilizar un joystick, lo que te sea más cómodo.

THE HORDE

386DX/33 Mhz o superior
VGA (Local Bus recomendada)
4 Mb de RAM instaladas configuradas como XMS
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 2,8 Mb
No usar el gestor EMM386.EXE



Una horda de monstruos está a punto de destruir una pequeña villa. Tú has sido encargado de la defensa del reino y sólo tienes una espada de dos manos para ello. Los monstruos llegarán por el sitio más imprevisto y primero se comerán tus cultivos, luego pasarán a atacar las casas de la aldea para comerse a los tranquilos habitantes. Si un monstruo acaba de comerse a un habitante y está haciendo la digestión, aún puedes asestarle un espadazo para que lo suelte.

Existe un fichero READ.ME con todas las teclas del juego que puedes consultar desde el DOS.

TRICK OR TREAT

VGA
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 9 Mb
580 Kb de memoria libres

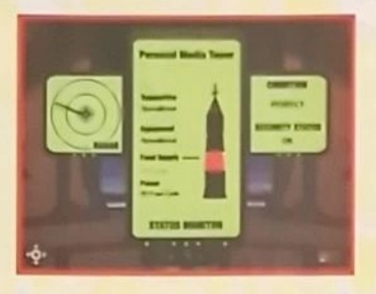


Trick or Treat es una aventura "made in Spain". Nuestro personaje debe ayudar a unos ancianos que están en un asilo. El objetivo inicial será encontrar unos objetos necesarios para dar una gran fiesta, pero no una fiesta cualquiera, es la Noche de Hallowen.

El manejo de la aventura es muy simple, sólo hay que utilizar el ratón. Para examinar los objetos de la pantalla desplaza el cursor lentamente por las zonas que desees inspeccionar.

TOTAL DISTORSION

386 o superior
VGA
Ratón
4 Mb de RAM instaladas
Windows 3.1.
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 35 Mb



Total Distorsión te ofrece una demo de un juego que es muy difícil describir. Algunos dirán que es una aventura, otros que es un espectáculo de psicodelia y otros que es una nueva experiencia en el mundo de los juegos para el PC.

Esta "demo" te permite ver escenas del juego e incluso investigar una escena del programa con una plena libertad de acción.

El manejo del programa se hace totalmente con el ratón y es muy simple, ya que se ejecuta bajo el entorno Windows.

UNDER A KILLING MOON

386 o superior
SVGA
Ratón
2 Mb de de memoria extendida libres
No utilizar el gestor EMM386
Soporta tarjeta de sonido
Es necesario instalar la demo en el disco duro
Espacio en CD-ROM: 182 Mb

Under a Killing Moon es una película interactiva en la que asumes el papel de un detective del futuro. Esta "demo" incorpora dos



subdemos, en la primera puedes ver pantallas y escenas del juego y en la segunda puedes jugar una de las múltiples escenas que incorpora el juego completo. Para cambiar de una demo a la otra utiliza la primera de las opciones que te ofrecerá el menú principal y luego pulsa la tecla <Intro>. Es necesario instalar esta demo en el disco duro para que funcione correctamente.

CREATURE SHOCK

386 o superior
VGA
Ratón
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 74 Mb





Creature Shock te transportará a una nave alienígena llena de terribles monstruos. Tu misión consiste primero en llegar a la nave evitando las minas espaciales, y después buscar por los laberintos al jefe de estos temibles contrincantes. Todo el juego se maneja con el ratón, tanto el movimiento de la nave, como el del personaje una vez que lleguemos a la nave nodriza.

- OK Tricks & Tracks: LARRY VI
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

La última entrega de la ya superconocida serie de Sierra de las desventuras del ligón con más mala suerte del mundo, se caracteriza por su alta adicción, alta calidad gráfica y sonora, y un alto, altísimo, ambiente seductor aumentado con la presencia de irresistibles y exuberantes mujeres.



Larry VI

LARRY E



Larry paseaba tranquilamente por la playa. Con el rabillo del ojo podía vislumbrar las esbeltas piernas, y otras cosas que nos imaginamos, de las chicas que tranquilamente tomaban el sol. Mientras se decidía por alguna, un gran coche apareció en la playa. De su interior salió una impresionante rubia que decia ser la "relaciones" de una de las numerosas T.V. por cable que existen en los Estados Unidos. Pedía voluntarios para un concurso televisivo de corte "erótico". Larry no se lo pensó dos veces. Yo creo que no se lo pensó ninguna.

El programa fué un engaño. Todo estaba ya preparado de antemano, y ante el descomunal cachas que tenía









como rival, nuestro amigo estaba condenado al segundo lugar. El premio de consolación era pasar dos semanas en el balneario-hotel "La Costa Lotta". Por lo menos el sitio estaba bastante bien, ya que era conocida la presencia en el lugar de famosos y famosas para perder algunos

Tras ello, se presentó en recepción, donde la amable chica que le atendía, Gammie, le dió la llave de su propia habitación.

Gammie era una chica perfecta. Al hablar con ella, Larry descubrió que tenía un gran problema. La máquina de liposucción

Colocó la ropa en una de las taquillas y se duchó. Al lado, estaban los Baños de Barro donde podía hablar con Char, otra hermosa joven que necesitaba urgentemente seis pilas alcalinas. Larry soñaba, el truco del hotel era conseguir lo que las chicas necesitaban, y a cambio ...

EL PARAISO



del hotel estaba averiada, y Gammie haría todo lo que fuese para participar en una sesión. Larry prometió ayudarla, pero ahora es el momento de ir a la habitación. Tras abrir la puerta con la llave, siempre hay que hacerlo así, leyó las numerosas tarjetas que había en la mesa.

Decidió llamar al 75 dos veces, para ver si conseguía algún rollo con alguna chica del servicio de limpieza. Lo único que consiguió fué que alguien iría a la habitación cuando no hubiese nadie en ella. Daremos una vuelta por el hotel, pensó Larry, seguro que hay cantidad de jovencitas, pero antes pasó por el servicio a echar un pis de nada.





CONOCIENDO NENAS

Directamente fue a las duchas. Antes tenía que firmar en el registro de toallas para conseguir una. Gary, el encargado, se mostraba muy cariñoso con todos los hombres, por lo que daba muy mala espina. Así que Larry cogió la toalla muy rápidamente y se dispuso a cambiarse en los vestuarios masculinos. Ya quisiera él hacerlo en los femeninos.

Se volvió a duchar. Tras vestirse rápidamente conoció a una hermosa española de nombre Rose. Esta última quiso un regalo sin dejar entrever lo que quería.

Como la habitación estaba llena de flores y llamándose Rose, Larry intuyó lo que quería.

Siguió explorando por el hotel hasta dar con la Clase de Maquillaje, donde la esbelta Shablee, una chica alucinante, necesitaba

kilos de más y mejorar la presencia física. Las niñas monas estaban aseguradas.

PRESENTACION

En el "lujoso" Cadillac puesto a su disposición por el programa de T.V., Larry llegó a "La Costa Lotta". Lo primero que hizo fué recoger una llave tirada en la papelera al lado de recepción. Quién sabe si en algún momento le sería útil.





LOS FORMATOS DE LARRY

OK PC Pasarela

¡Que nadie piense mal! Los formatos son las distintas versiones que Sierra ha hecho del juego. En meses anteriores pasó por la Pasarela la versión en CD, que contaba con genuinos gráficos en SVGA, y diálogos digitalizados. Además incluía una versión para Windows, para los adictos al popular entorno gráfico de Microsoft, y por último la versión en DOS y VGA, que es la que hemos analizado en Tricks & Tracks, ya que es la que se vende tanto en disquetes, como en CD-ROM. El resultado es que es tan bueno como el CD, aunque con menores posibilidades tecnológicas, claro está. Pero es francamente divertido y fácil de usar. Los diálogos en castellano nos ayudan a compenetrarnos más fácilmente con el personaje, aunque no sea un juego muy indicado para los más pequeños de la casa por sus atrevidas secuencias, situaciones y diálogos. Realmente genial.

OK 92%

Dificultad	92
Gráficos	92
Sonido	92
Originalidad	90
Diversión	96

urgentemente un vestido para una fiesta. Larry también prometió ayudarla mientras se frotaba las manos. En el suelo de la clase había un cable eléctrico que Larry recogió, pelando uno de sus extremos.

GAMBERRADAS

Volvió a su habitación, y en el descansillo había un carro de la limpieza, asi que ahora el inventario del juego parece una droguería, ya que nuestro amigo saqueó los dos lados del carrito. En la cama encontró un preservativo, y su mente se pobló de recuerdos estudiantiles sobre todo cuando hacían trastadas él y sus compañeros. Metió un rollo de papel higiénico en el "excusado" y tiró de la cadena, eso provocó una pequeña inundación con la consiguiente llamada al Servicio de Mantenimiento (Número 76) del Hotel.

Salió de la habitación y se agenció de otro rollo de papel higiénico del carrito. Volvió al servicio y se encontró con el fontanero, y sin que se diera cuenta le quitó la llave inglesa. Larry sacó las flores del centro de mesa de su habitación y se las dió a Rose.

La primera experiencia en el Hotel fué bastante "dolorosa" para Larry, pero a cambio recibió una orquidea por su valentía.

EXPLORACION AFORTUNADA

En la piscina del Hotel, Larry encontró un flotador desinflado, y al lado de la escalerilla cogió una funda de gafas con sus correspondientes gafas de sol. Pero lo más importante de todo es que las musas inspiraron a Larry, y junto con la pasta de dientes y el pañito de la funda, obtuvo un excelente bañador a la última moda. Pero todavía no es tiempo de baño.

En la sala de aerobic, Larry hizo el perfecto ganso, por lo que provocó la espantada general de todas las féminas. Tan solo quedó la profesora. Se llamaba Cavaricchi, y estaba buenorra en todos los sentidos. De su delantera colgaba una tarjeta de identificación que Larry insistió en coger. A cambio, la profesora pidió una cita en la sauna con Larry y alguna amiga más. Tres es un número bastante simpático.

En el gimnasio conoció a Thunderbird, una chica llena de cuero y muy sugestiva. Como es lógico con la pinta que llevaba,





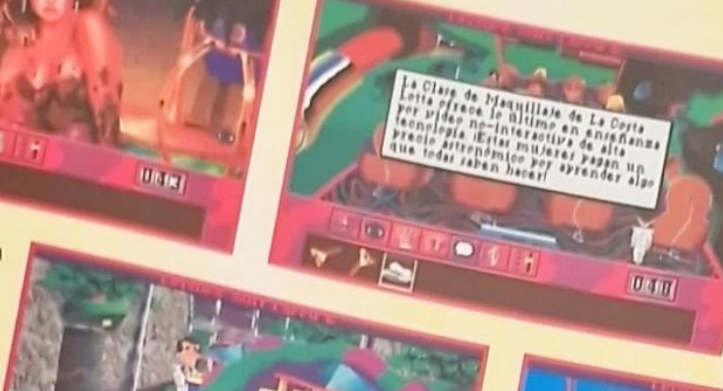


le pidió a Larry unas esposas. Había que ser muy lógico, inteligente, astuto y sobre todo encomendarse a los santos para que todo el rollo fuera bien, y no pasara nada raro como la experiencia con Rose.

En los Baños de barro, retiró los tiestos, para girar la cámara de T.V. con la llave inglesa. Larry salió del hotel para entrar en la Cabina del Vigilante, la única persona que llevaba esposas. Estaba absorto viendo las duchas de las tías, gracias a la habilidad mecánica de Larry.



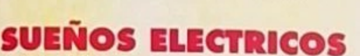




Dió las esposas a Thunderbird, y ésta le esperaría en su habitación, en el ala izquierda del Hotel. Antes de partir allí, era bueno coger la cinta de masaje para futuros usos.

La experiencia sexual con Thunderbird fué decepcionante. Toda la noche girando alrededor de una mesa, una maníaca pegando latigazos y aullando como un pekinés cualquiera.

A la mañana siguiente, Larry se levantó hecho polvo. En su cuello aún tenía un collar de cuero con un diamante incrustado en él. Guardó la piedra preciosa y tiró el maldito collar, pero todavía hay que satisfacer a más chicas.



SUEÑOS ELECTRICOS

Bajó al bar a tomar una copa y aclarar las ideas. Para su sorpresa, no había bebidas alcohólicas, sino zumos y cosas así. Cogió unas cerillas del mostrador, y dando vueltas a la cabeza para conseguir unas pilas para Char, tuvo una idea realmente excepcional.

En el vestíbulo principal, llamó al conductor del coche eléctrico cuando se dirigía al A la derecha del Hotel, montó en él, y cuando llegó al jardín, Larry ofreció una cerilla al conductor. Este se fué a fumarse un cigarrillo, y el pícaro de Larry abrió el portón del motor, rompiendo uno de los cables con la llave eléctrica. Claro, al arrancar, no funcionaba, y amablemente se ofreció para ayudar. Le tocó sujetar la linterna, y en un momento la abrió para sustraer de ella las famosas pilas que tanto necesitaba. Entregó la linterna a su dueño, y las pilas a Char.



Ella quedó en la Sala de Electroshock, pero una cerradura electrónica impedía la entrada, así que utilizó el cable en un enchufe de la pared con la cerradura, y la puerta se abrió tranquilamente. Larry se estremecía pensando en los momentos que iba a pasar.



A la mañana siguiente, Larry todavía estaba estremeciéndose, ya que Char era una fanática de la electricidad, que le metío una serie de descargas que casi acaban con él. Incluso su famosa cadena de oro se convirtió en una especie de estatuilla semifundida, que aún así contaba con un extravagante pero bonito diseño.

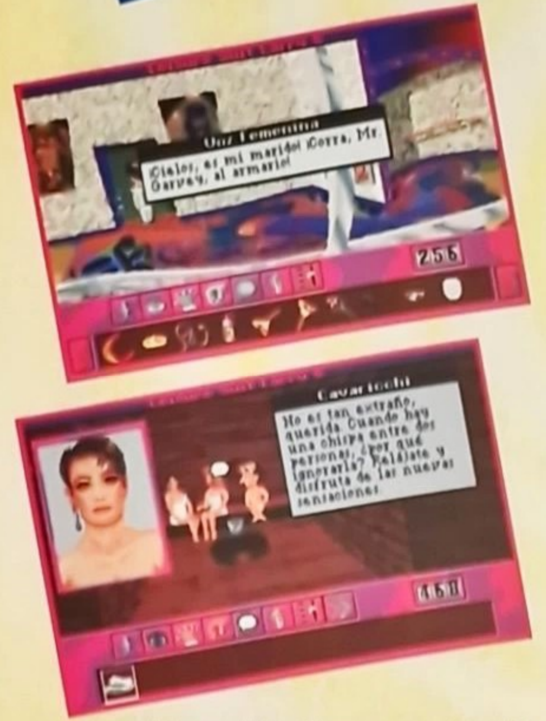
EN BUSCA DEL ALCOHOL PERDIDO



Se pasó de nuevo por la Sala de Electroshock, y encontró una perla que alguién perdió. En el bar se disponía a tomar un zumo, cuando tropezó con un cable y fastidió el concierto a la guapa cantante que estaba actuando en aquellos momentos.

Se llamaba Burgundy, y era una alcohólica incorregible, pues pidió a Larry dos paquetes de cerveza, algo difícil de conseguir en un sitio donde sólo ofrecen alimentos naturales, o eso dicen, pero Larry es incansable cuando se trata de mujeres.

Observó antes que el conductor del vehículo de recreo, abría una valla en el jardín para fumar. El hizo lo mismo, utilizando para ello la tarjeta de identificación, ya que la valla estaba electrificada, y los ladrones son literalmente machacados. Tras la valla, se encuentran las dependencias de los empleados. Larry asistia, de forma involuntaria, a una gran orgía entre el



personal de servicio. Con gran envidia, hizo dos viajes al cubo donde se guardaban las cervezas.

Burgundy estaba satisfecha y totalmente borracha. El momento ideal, pero necesitaba una sesión de sauna. Larry se acordó de la cita con la profesora de aerobic. Por una vez, las cosas iban bien. Quedó con ella en la sauna, así que antes de nada, se colocó su preciosa toalla, una buena ducha, y a la sauna, donde ya se encontraba Burgundy.

En esos momentos, apareció la profesora de aerobic. Larry habló con las dos para "animar" la situación. Las animó tanto que se quedó plantado, pues desaparecieron tras una nube de humo, dejando sólo un brazalete de plata. La mala suerte parece cebarse con el pobre Larry.



MALOS MOMENTOS

Una ducha, por lo menos hay que ir limpio, y se vistió de nuevo. Dió una vuelta por el bar, para recoger más cerillas si hacían falta de nuevo. Vió el escenario vacío, donde la perversa Burgundy actuaba, ahora estaría actuando de otra forma.

Subió, y tras él, estaba el vestuario. A la memoria, le vino la petición de Shablee: un vestido. Entregó el vestido a Shablee, y ella quedó con Larry esa noche en la playa.

Al llegar el ocaso, a Larry le temblaban las manos y todo su cuerpo parecía un flan. Shablee estaba preciosa y seductora a tope con ese vestido tan ajustado.

Por vez primera en el juego, Larry besó a una chica, habló con ella, la volvió a besar, pero como es lógico faltaba algo. Entonces Larry dió el preservativo a Shablee. Pero entonces hubo un problema. Shablee no era "negra", Shablee era "negro".



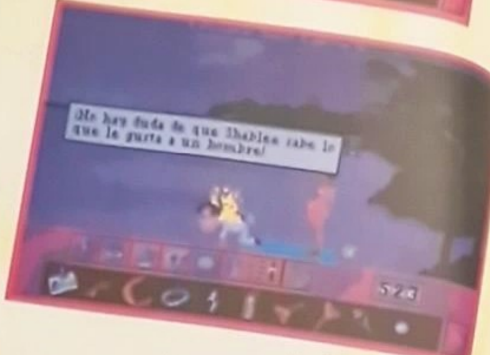
Una noche realmente terrible la que pasó el pobre Larry. Al día siguiente todavía se estaba lamentado de haber ido a ese maldito hotel. Tan furioso estaba que repitió la pequeña broma de antes. Tiró el rollo de papel enterito y tiró de la cadena. Una nueva inundación, y una nueva llamada al fontanero.

En la playa todavía se encontraba la botella de champán, la cogió junto con una vieja lámpara de aceite que se encontraba semienterrada en la arena. De regreso a su habitación, de nuevo quitó un objeto al fontanero, se trataba de una lima.

SOBRE SALTOS ACUATICOS

Larry decidió darse un bañito en la piscina, su flotador estaba sin aire, asi que lo llenó con el neumático de un camión, que extrañamente estaba en la cocina como si fuera un electrodoméstico más. La verdad es que en el hotel son un poco raros. Ya en la piscina, Larry se colocó su bañador, puso el flotador en el agua, y se dirigió al bar acuático.





Como contraseña a la camarera, la enseñó la llave de la habitación y pidió un par de bebidas: una para él, por supuesto, y otra para Merr. Tenía que golpear el flotador contra el agua para llamar a la camarera. Una más de las curiosidades del extraño lugar donde se encontraba.

Merr no tendría más de 17 años, pero era la chica más guapa que hubiera visto nunca Larry, aunque todo lo que le sobraba de belleza le faltaba de inteligencia. Asi que podía ser una pieza fácil, aunque tenía unos gustos de lo más raro: tirarse en el trampolín de la piscina con unas cuerdas al más puro estilo del "puenting". Pero el socorrista de la piscina ya estaba harto de ella, y se negaba a entregarla la







llave del trampolín. Necesitaba una copia urgentemente para poder llevar a cabo su adicción favorita, aparte del sexo. Larry estaba en el momento adecuado, aunque ya estaba escamado de sus últimas "aventuras". Pidió la llave al socorrista y subió hasta lo más alto del trampolín. Y allí hizo el truco mágico.

Hizo una copia de la llave con el jabón, más tarde, y con la llave que encontró en la papelera la comparó con la huella del jabón. Un rápido vistazo y con la ayuda de la lima, Larry obtuvo una copia exacta de la llave.

Se tiró por el trampolín, aunque lo lamentara más tarde, entregó la llave a su dueño y la falsa a Merr, que se sintió muy agradecida. Esa misma noche,



haría una demostración a Larry de sus "saltos". Esa misma noche, Larry hizo el mayor ridículo de su vida.

DE MECANICO

A Larry le quedó un recuerdo de aquella miserable experiencia, igual que en las ocasiones anteriores, un papel que contenía unas extrañas palabras que no comprendía para nada.

Desesperado y sin saber que hacer, estaba dispuesto a suicidarse, y de repente se acordó de la chica de recepción. La había prometido arreglar su máquina ... y lo haría.

Fué a la Sala de Liposucción, y echó un vistazo a la maquinaria que se encontraba seriamente estropeada en los siguientes puntos: - El pistón necesitaba un engrase - El filtro estaba atestado de impurezas - Una goma estaba rota.

De momento, arregló la goma con la que encontró en el gimnasio. Más tarde, aflojó los tornillos del cuerpo central de la máquina con la llave, y retiró el filtro. Colocó el filtro en el lavadero de la cocina del hotel, y quedó como nuevo.

Buscando en la basura encontró un trozo de mantequilla. Regresó a la máquina y engrasó el pistón con la mantequilla y con el filtro ya limpio, todo debía de funcionar.

Encendió el interruptor, y ... tuvo un total éxito. Ahora podía llamar a Gammie y comunicarle la nueva buena.

Gammie se colocó en la camilla, y Larry conectó los electrodos a su cuerpo, y puso en funcionamiento la máquina. Mientras el proceso estaba en marcha, Gammie tenía mucho calor, y pidió una naranja de la cocina, que estaba escondida en un mostrador con mucho hielo. Luego pidió un trapo húmedo para refrescarse la cara, asi que con el trapo que tenía desde que saqueó el carrito de la limpieza, lo humedeció primero en el grifo, y al congelador, para que estuviese bien frío.

Pasó un tiempo, y entregó el trapo a Gammie que por último quería una botella de agua mineral. Menos mal que encontró una en la puerta de una de las habitaciones de los clientes del hotel.

¿Y ahora? Pues como siempre, calabazas. Gammie no quería perder el tiempo con cabezones feos como definió a Larry con su nuevo tipo. Como recuerdo, Larry llenó su lámpara de aceite con la grasa que soltó Gammie. Encendió la cerilla en su cremallera y dió luz a la lámpara.

EL HOGAR DE LA DIOSA

Estos son días tristes para Larry, ha probado todo tipo de experiencias sexuales. Las peores que puede probar un hombre como él. El hotel donde iba a pasárselo genial se ha convertido en una inmensa trampa hecha para reirse de él. Pero no todo ha acabado.

Cuando Larry buscaba un cuchillo para quitarse la vida en medio de la cocina descubrió un montacargas. Por instinto, se metió en él, y le condujo hasta la azotea donde vivía una extraña y hermosa criatura.

Era Shamara. Una mujer rebosante de belleza, inteligencia y dinero, pero que se sentía espiritualmente vacía, y necesitaba una persona que hablara con ella para darle un auténtico sentido de la vida. Larry no sabía nada de filosofía, asi que



decidió darle a Shamara los siguientes objetos, para que ella reflexionase sobre el significado de cada uno de ellos: - Lampara de Aceite encendida - Orquidea - Perla - Estatuilla de oro - Diamante - Brazalete de plata - Papel con frase Tras todo esto, bajó a la máquina de hielo que había al lado de su habitación para enfriar el champán. Porque arriba, le esperaba toda una diosa.

ANGEL FCO. JIMENEZ







ALONE IN THE DARK 2-CD



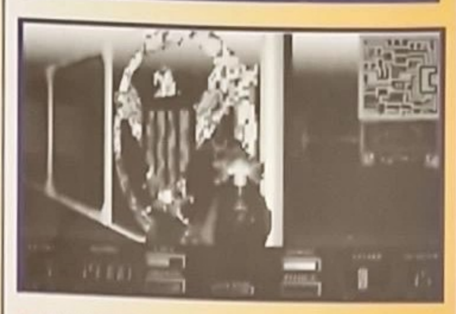
- NOMBRE: ALONE IN THE DARK 2 -CD
- COMPAÑIA: INFOGRAMES
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Infogrames sabe como sorprendernos con las versiones de los juegos que saca en formato CD-ROM. En este caso se nos presenta la segunda parte de la saga Alone in the Dark, que tantos seguidores ha conseguido.
La gran novedad de esta versión es que se han incluido voces digitalizas en la narración inicial de la presentación y en todos los manuscritos y libros que encontremos, de tal forma que al abrir un libro lo podremos leer y escuchar al mismo tiempo, aunque sólo tenemos la posibilidad de utilizar la lengua inglesa.
La banda sonora se ha incluido en formato CD-Audio y es simplemente magnífica ya que está grabada en alta fidelidad y eso aumenta enormente el realismo y ambientación del juego. Por desgracia, utilizar esta excelente posibilidad sonora tiene el inconveniente de que es necesario utilizar el disco duro para ejecutar el juego y son necesarias 16 Mb de disco para poder jugar.





CORRIDOR 7 - CD



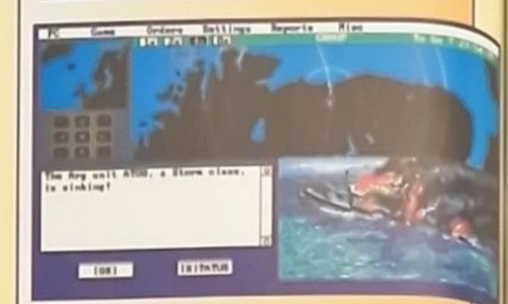
- NOMBRE: CORRIDOR 7 -CD
- COMPAÑIA: CAPSTONE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Crear versiones de juegos en disquetes para adapatarlas al formato CD-ROM es toda una moda, la mayoría de adaptaciones a este formato añaden una excelente presentación y mejoran la banda sonora del juego original. Este es el caso de la versión en CD-ROM de Corridor 7, que ahora ocupa unas 33 Mb en el CD-ROM, lo que ya justifica el utilizar este soporte y no nuestro preciado disco duro.
Las misiones del juego son las mismas. Es una pena que no se hayan incluído más misiones o algún nuevo monstruo, aunque en los niveles de dificultad más altos en absoluto echarás de menos enemigos más poderosos, y es que Corridor 7 es todo un derroche de tensión, como buen aracade 3D que es. Una de las opciones más interesantes del juego es la posibilidad de jugar por módem o a través de una red, algo digno de experimentar, os lo aseguro.





HARPOON - CD



- NOMBRE: HARPOON -CD
- COMPAÑIA: THREE SIXTY
- DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4

Los amantes de los juegos de estrategia están de enhorabuena, Harpoon sale ahora en el formato CD-ROM. Este juego es un excelente programa de estrategia que ya apareció hace unos años en su formato básico, que incluia un sólo escenario.
La versión en CD-ROM incluye tres escenarios, también llamados "battleset", que te ofrecen tres zonas donde potencialmente se desarrollaría una tercera Guerra Munidial en el campo aeronaval. Los primeros escenarios simulan un gran enfrentamiento entre las fuerzas de la OTAN y el Pacto de Varsovia, pero además se incluye un escenario del Golfo Persico donde puedes revivir "La Madre de Todas las Guerras".
Harpoon basa su calidad en la gran estrategia que es necesario desarrollar. Todos los datos de aviones y brarcos son reales y se utilizan en el juego. Puedes consultar la extensa base de datos que incluye el programa con armamento, posibles configuraciones, alcance de cada misil, autonomía, dotación aérea, etc.



ENCUESTA

Con el ánimo de adecuar OK PC al gusto de todos nuestros lectores, queremos conocer vuestra opinión a través de las preguntas que os proponemos a continuación. Entre todas las respuestas recibidas antes del 30 de diciembre de 1994, sortearemos tres fantásticos walkmans digitales valorados en más de 10.000 ptas.

Puedes hacer llegar tu respuesta a nuestra redacción, por fax, en el número (91) 457 93 12, o por correo a:

Editorial Multipress
Revista OK PC
Plaza República del Ecuador, 2, 1°B
28016 Madrid

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** ....**CP** ....

Edad ....**Sexo**...........**Ocupación** ....

Indique los siguientes datos de su ordenador:
Modelo de procesador ....
Tipo de tarjeta gráfica ....
Cantidad de memoria RAM ....

¿Tiene su ordenador lector de CD ROM?

- ❑ Si
- ❑ No

¿Piensa comprar un lector de CD ROM?

- ❑ Sí, antes de 3 meses
- ❑ Sí, después de 3 meses
- ❑ No tengo previsto comprarlo

¿Qué opina sobre el contenido de OK PC y el CD ROM?

Revista

- ❑ Muy bueno
- ❑ Bueno
- ❑ Regular
- ❑ Malo
- ❑ Muy malo

CD ROM

- ❑ Muy bueno
- ❑ Bueno
- ❑ Regular
- ❑ Malo
- ❑ Muy malo

Indique sus preferencias sobre el contenido de nuestro CD ROM?

- ❑ Shareware (programas diversos)
- ❑ Demos de programas comerciales jugables
- ❑ Otros (indicar cuáles) ....
....

¿Qué importancia le da a la sección "CD ROM" del mes del interior de la revista, con la descripción de los programas que contiene el CD ROM?

- ❑ Ninguna
- ❑ Poca
- ❑ Bastante
- ❑ Mucha

¿Cómo prefiere la revista?

- ❑ Con CD ROM a 995 ptas.
- ❑ Sin CD ROM a 600 ptas.
- ❑ Sin CD ROM, sin disco y más barata





Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Mutimedia.

EJECUCION DE C
DOS BAJO WINI

Si lee este artículo, es más que probable que haya migrado su sistema informático de DOS a Windows con las promesas de que su labor se simplificaría, o que ahorraría trabajo, o que la formación necesaria para aprender Windows es inferior, o que es más intuitivo, o cualquiera de las múltiples razones que han cimentado el éxito de Windows como entorno operativo.
Si bien todas las razones argumentadas son ciertas, aún existen deficiencias en Windows que DOS hace tiempo que ha solventado. El reconocimiento de estas deficiencias, así como la investigación exhaustiva del comando Ejecutar del Administrador de Archivos son los principales focos de atención de este artículo.
Cuando haya empleado el Administrador de archivos, se habrá dado cuenta que, junto con una gran cantidad de funcionalidades que superan el interfaz DOS, existen una serie de lagunas importantes que mencionamos a continuación.

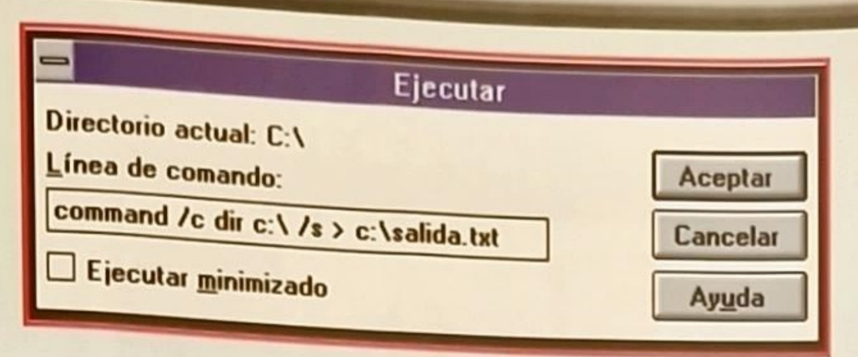
¿Ha necesitado imprimir el contenido de un directorio y no ha encontrado un comando adecuado?

En el Administrador de Archivos de Windows, puede ver en una serie de ventanas el contenido de los diversos directorios del disco, con los nombres de ficheros y directorios, tamaños, tipo, etc. Toda la presentación es intuitiva y sencilla, pero necesito pasarlo a impresora para contrastarlo con los directorios de otro ordenador, o porque quiero ver qué cambios hay en el tiempo. ¿Cómo lo hago?

¿Necesita emplear la funcionalidad del comando tree para obtener una salida en impresora o en un fichero de texto la organización arborescente del disco?

Otra de las posibilidades de DOS olvidadas en Windows es crear una copia física, tanto en papel como en un fichero de texto de la estructura del disco. Como anteriormente, la estructura puede visualizarse en el Administrador de archivos, pero no existe posibilidad de imprimirla ni exportarla.

Figura A. El comando empleado para obtener el contenido de un directorio.



OMANDOS
OWS

¿Cómo compruebo que dos ficheros son iguales?

Supongo que más de una vez se ha encontrado en la tesitura de analizar dos ficheros para saber si son idénticos. Habrá ejecutado el Administrador de archivos; se habrá vuelto loco buscando un comando con un título similar a "Comparar archivos", y al no encontrarlo, habrá renunciado a la operación. Pues existe un sistema que veremos más adelante.

COMMAND.COM

El command.com es un fichero esencial en su sistema. Se le denomina procesador de comandos y representa parte del DOS (Y mientras Windows se base en DOS, será indispensable conocerlo a fondo).

Si ejecutamos simplemente el comando

command

se inicia una nueva copia de procesador de comandos, que nos permite introducir comandos del sistema en el inductor. Tecleando

exit

se cierra la copia del procesador de comandos, y se pierde todo su entorno, salvo que hayamos ejecutado command con el parámetro /p, en cuyo caso no se puede finalizar con el comando exit.

El parámetro /c permite abrir una nueva copia del procesador de comandos, ejecuta el comando escrito a continuación del parámetro, e inmediatamente se cierra la copia del procesador de comandos.

Con estas ideas, podemos empezar a trabajar en el Administrador de archivos de Windows para responder a las preguntas anteriormente realizadas.

```
Bloc de notas - SALIDA.TXT
Archivo  Edición  Búsqueda  Ayuda

 Volumen en unidad C es STACKVOL
 NEmero de serie de volumen es 1B8A-8457

Directorio de C:\

NDOS      COM     116182 24/06/93    7:00
COMMAND   COM      54715 06/04/93    6:00
PKZIP         <DIR>      20/12/93   13:01
DATABASE      <DIR>      25/05/94    8:45
SYBCLENU  SYB        318 05/04/94   10:06
SYBCLENU  BAT        144 05/04/94   10:09
CONFIG    SYS        266 14/06/94    9:27
POLO          <DIR>      25/05/94    9:32
MSDOS         <DIR>      10/12/93   16:34
NDOSLOG               29 24/01/94   17:55
SALIDA    TXT          0 14/06/94    9:51
```

Figura B. El resultado de la operación ejecutada en la Figura A.

EL COMANDO EJECUTAR DEL ADMINISTRADOR DE ARCHIVOS

Como sabe, este comando permite ejecutar cualquier programa tanto DOS como Windows, con la posibilidad de añadir parámetros a la ejecución. Abra el comando Ejecutar, escriba en la línea de comando el texto siguiente

command /c dir c:*.* >lpt1

y ejecútela. Supongo que habrá tenido la prudencia de activar su impresora, ya que si ha seguido las explicaciones anteriores, se encontrará con una copia en papel del contenido del directorio raíz de su disco C.

La lectura de la línea de comandos es la siguiente: abre una nueva copia del procesador de comandos, con la ejecución del comando DIR en el directorio raíz del disco C, al que se le ha añadido un símbolo de redireccionamiento (>) que lleva la salida de consola al primer puerto paralelo, en lugar de a a pantalla.

El símbolo de redireccionamiento de la salida le permite escoger entre la impresora (LPT1, LPT2...), un dispositivo serie (COM1, COM2...) o un fichero (en cuyo caso escribirá el nombre del fichero después del símbolo) como posibles destinatarios de la salida de consola.

Pero se puede plantear una pregunta bastante simple: Si el comando Ejecutar permite que cualquier programa se abra, e incluso podemos pasarle parámetros, ¿por qué abrimos una nueva copia del procesador de comandos?.

La respuesta es tan simple como la pregunta.
En primer lugar, no se puede ejecutar un comando interno de DOS, ya que no reside en un fichero independiente, sino en el propio command.com, por lo que el comando Ejecutar no lo encontraría.
En segundo lugar, el comando Ejecutar no permite la inserción del símbolo de redireccionamiento de la salida de consola en la línea de comando. Es por ello que se emplea el artificio de ejecución de command con el parámetro /c.

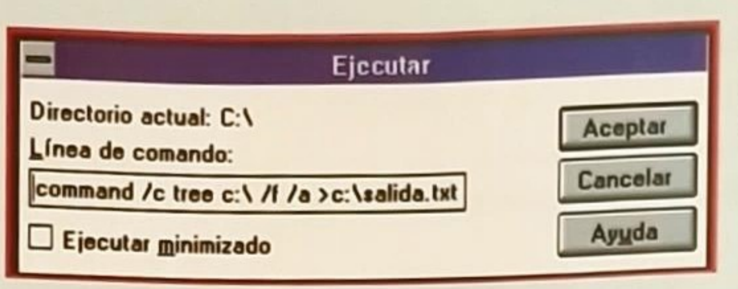


Figura C. Línea de comando correspondiente al comando Tree

ALGUNOS EJEMPLOS

En la **Figura A** vemos un ejemplo de cómo obtener un fichero de texto con el contenido de un directorio. En la **Figura B** vemos el resultado.
Puede emplear cualquier parámetro del comando DIR para modificar su propia salida. Así, con /F puede listar el contenido de los subdirectorios, con /A puede ordenarlos, con /1, /2 o /4 indica el número de columnas, etc. Por supuesto que puede emplear también los caracteres comodín * y ?
En las **Figuras C** y **D** podemos observar otro ejemplo y su salida en fichero. Se trata en esta caso del comando Tree, que como sabe crea una representación gráfica de la estructura de los directorios.
En el caso del comando Tree, es conveniente que emplee el parámetro /A, que fuerza al empleo de caracteres ASCII, en lugar del sistema extendido de caracteres. El motivo es la falta de compatibilidad entre el sistema de caracteres de Windows y de DOS. También puede emplear el parámetro /F si desea una representación gráfica del árbol de directorios, junto con lo ficheros contenidos.
Otra cosa que podrá hacer ahora con el empleo de esta técnica, será comparar dos ficheros para ver si sus contenidos son idénticos. También podrá redireccionar la salida del comando pertinente tanto a impresora como a un fichero. Esta operación tiene su importancia a la hora de eliminar del disco ficheros duplicados. El comando empleado es FC u la línea de comando sería en este caso la siguiente:

command /c fc nombre1.txt nombre2.txt >prn

Este comando compara los contenidos de los ficheros nombre1.txt y nombre2.txt e imprime el resultado.

CONCLUSION

Si conoce a fondo los secretos y modo de funcionamiento del comando Ejecutar del Administrador de archivos, se sorprenderá a sí mismo haciendo cosas en Windows que ni siquiera se supone que puede hacer.

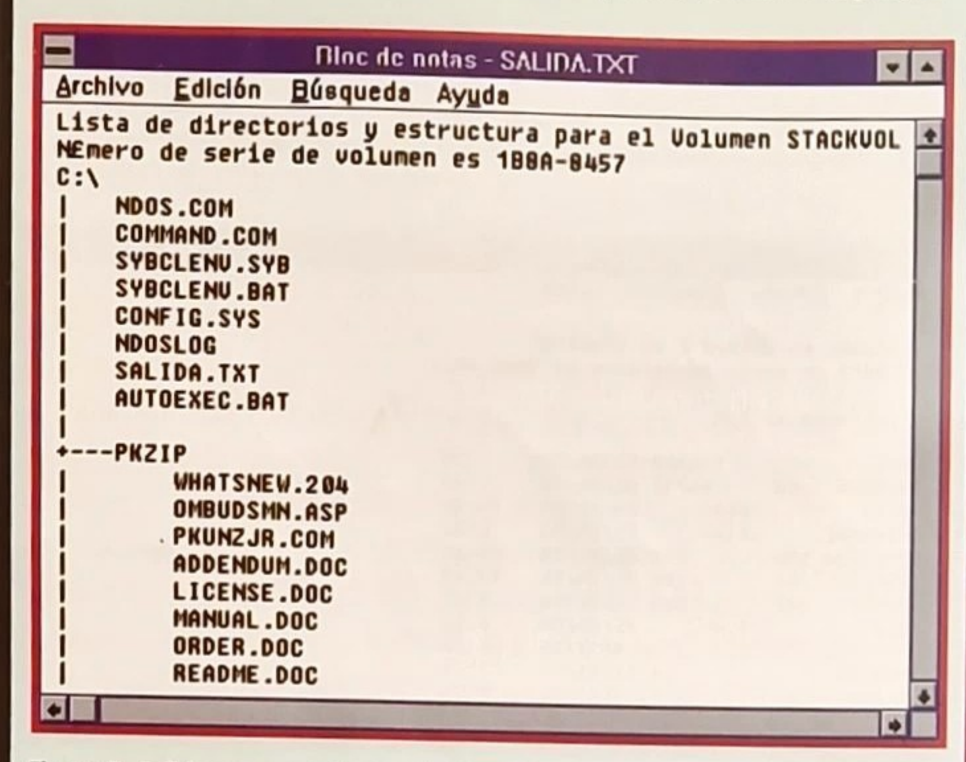


Figura D. Salida correspondiente a la figura C

MEMORIA EXPANDIDA PARA APLICACIONES DOS

Es posible instalar una tarjeta de memoria expandida en un PC 286 para utilizar aplicaciones que necesitan este tipo de memoria. Una vez hecho esto, debe recordar añadir una línea a su fichero CONFIG.SYS para activar la tarjeta de memoria. Si tiene un PC 386, puede utilizar EMM386.EXE (programa que proporciona Windows 3.1) para simular la memoria expandida para estas aplicaciones cuando trabaje en modo extendido. No olvide especificar la cantidad de memoria requerida por la aplicación en su fichero PIF

Si quieres saber miles de trucos y secretos, aquí los tienes.

Si eres usuario del sistema Windows o del sistema MS-DOS, no puedes dejar de comprar una de estas revistas.

En ellas descubrirás todos los secretos de los sistemas Windows y MS-DOS, así como los trucos que no cuentan los manuales de los programas.

Trucos fantásticos, nuevas operaciones de los programas y un sinfín de posibilidades que se abren ante ti.

Dispondras de ejemplos prácticos de todos los trucos, presentados gráficamente, con pantallas reales que muestran cuál es su desarrollo.

Te resolvemos problemas concretos.

Con un lenguaje ameno y sencillo, de fácil compresión para todos.

Aprende las últimas técnicas para convertirte en todo un experto y lograr una total optimización de las posibilidades de tu ordenador.

Descubre cómo ahorrar tiempo en operaciones rutinarias.

Todo esto y mucho más, cada mes en tu kiosco, o en tu casa si te suscribes.

El usuario de Windows y el usuario de MS-DOS.

Las herramientas más útiles para los usuarios de PC.

Reserva tu ejemplar o te quedarás sin trucos.

EL USUARIO DE MS-DOS

Automatice tareas con los archivos BAT

EL USUARIO DE WINDOWS

Ahorre tiempo usando el teclado

Solucionamos la configuración de los puertos COM





Adquiéralas en su librería o en su kiosko habitual. Si desea suscribirse a estas dos revistas, envíe este cupón al **apartado de correos 984 Ref. El usuario de MS-DOS y El usuario de Windows. 28020 Madrid**, o bien llamando al teléfono (91) 742 94 79. Srta. Mayte Cantador.

☐ *Deseo suscribirme anualmente (11 números), con un 20% de descuento por 6.600 ptas., IVA incluido, cada revista.*

☐ *El usuario de MS-DOS.* ☐ *El usuario de Windows.*

Nombre: .... Profesión: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Firma: .... *Fecha:* ....

Adjunto talón conformado a ANAYA MULTIMEDIA, S.A.

Mediante mi tarjeta: VISA N.º ____ ____ ____ ____

Fecha de caducidad __ __

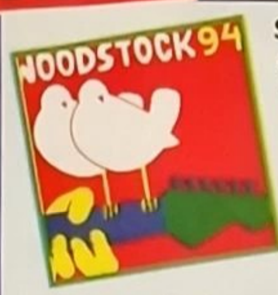
AMEX N.º ____ ____ ____ ____

OK PC Ocio





DISCOS

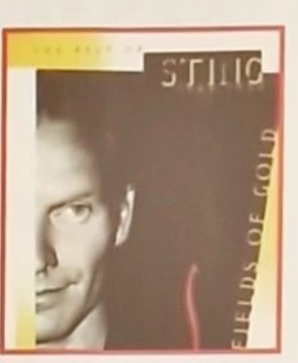


Si quieres estar a la última en el mundo de la música no dejes pasar por alto las recomendaciones que te vamos a proponer este mes.

- Si vas de independiente por la vida, no te pierdas los nuevos trabajos de Suede, «Dog Man Star», que confirma la excelente linea marcada por su primer LP, y de Pearl Jam, «Vitalogy», que se confirman como los grandes estrellas del «grunge» tras la desaparición de Nirvana, a los que, eso si, puedes continuar recordando con su recien editado «Unplugged in New York».
- Si eres de esos que nos se pierde ni una de las recopilaciones que aparecen en el mercado deberás estar atento a dos de auténtico lujo, la de Sting, «Fields of Gold», y la de Bon Jovi, «Crossroad», y tal vez tampoco te vendría mal fijar tu atención en el disco que aglutina algunas de las mejores actuaciones de Woodstock 94: de veteranos como Joe Cocker, Peter Gabriel o el mismisimo Bob Dylan a lo último de lo último como Nine Inch Nails, los Cranberries o Red Hot Chili Peppers.
- Si lo que te van son las féminas de armas tomar seguramente te interesarán los dos nuevos trabajos de Sinead O'Connor, «Universal Mother» (tan valiente ella que se atreve hasta a versionear el «All Apoligies» de Nirvana) y , por supuesto, la última provocación de Madonna, «Bedtime Stories», un disco repleto una vez más de buena música e historias calenturientas.









CINE

- La cita obligada para grandes y chicos estas Navidades es por supuesto el estreno -por fin- en nuestro país de «El Rey León», la última maravilla de la Disney que, por cierto, es posible que no tarde mucho en desfilar también por las pantallas de nuestros ordenadores.
- Kenneth Branagh es el protagonista masculino de «Frankestein», una de las películas más prometedoras que se estrenará durante los próximos meses. El filme promete además tener en cuenta algo que no hicieron anteriores versiones cinematográficas: respetar integramente la fascinante novela de Mary Shelley, cuya lectura, desde estas líneas, no podemos dejar de recomendaros.
- Efectos especiales a «go-go», multitud de influencias del cómic, acción trepidante y extravagancia a raudales es lo que se esconde detrás de «La Mascara», uno de los títulos que a buen seguro pegarán fuerte en las carteleras españolas a lo largo de los próximos meses.
- Puede que el «sex-appeal» de Harrison Ford comience a estar en cuarto menguante (recientemente no apareció en la lista de los diez hombres más «sexys» según los votos de las mujeres americanas), pero sus películas continuan copando todas las listas de «hits» de medio mundo. Muy pronto tendremos ocasión de comprobar si su última aparición estelar en «Peligro Inminente» logra despertar en nuestro país las mismas pasiones que en otros lares.
- Jean Claude Van-Damme continua a la busqueda de la película que le coloque de una vez por todas a la altura de sus rivales Stallone y Schwarzenegger. Su última intentona es «Timecop», y aunque de momento no parece que más allá de nuestras fronteras este logrando el objetivo del «cachas francés», habrá que esperar a que sea estrenada en nuestro país para juzgar sus meritos.





OK PC CORREO

INDIANA JONES ANDTHE LAST CRUSADE

¿Cómopuedo pasar la primera prueba del Templo de Alexandretta?

FDO. JUAN ALBERTO GARCIA SANCHEZ
MADRID

RESPUESTA

* Tienes que pulsar con el cursor del ratón un punto específico de la pantalla, situado por la zona donde salen las cuchillas.

LEISURE LARRY

No consigo encontrar una cuerda para alcanzar el spray que hay en la repisa de la ventana.

JAIME
GERONA

RESPUESTA

*En la noche de bodas, tras atarte tu mujer a la cama, utiliza el cuchillo para liberarte, y después recoge el resto de la soga de la cama, y con ella podrás alcanzar el preciado spray.

SPACE QUEST V

Cuando ya he metido a la gobernadora en la cámara criogénica para atrasar la mutación, no se que hacer. Creo que la solución está en la cápsula donde pone GENETIX, en Klorox II, pero cuando intento subir a la roca donde está, no puedo. ¿Qué debo hacer?

ANTONIO ROLLIZO
HUESCA

RESPUESTA

No tienes que irte a Klorox II. Debes utilizar el icono del ojo justo en el lado izquierdo de la cápsula, y allí utiliza los tiempos que te indica, porque sinó matarás a la gobernadora.

MONKEY ISLAND

¿Cómo puedo pasarme el borracho que está en la casa de campo, situada en la isla de Patt, y así cogerme la aprte del mapa que me falta?

MOISES POMARES RICO
ALICANTE

RESPUESTA

*Tienes que engañarle para que mire a otro lado, y cambiar la botella de Grog, que te ha ofrecido, por otra de Casigrog, y así le vencerás en el concurso, con lo que la parte del mapa será tuya.

ALONE IN THE DARK I Y II

ALONE IN THE DARK I

¿Cómo se mata al monstruo de la biblioteca, y cómo se abre la estancia secreta?
¿Donde está el hacha?
¿Cómo se mata al gigantesco gusano de las galerías?
¿ALONE IN THE DARK II
Después de matar a todos los hombres y al cocinero grande, ya no se como seguir. Hay tres puertas cerradas. Dos en el vestíbulo, y la tercera en la sala del billar. Tengo todos los objetos menos el amuleto de la bruja, que al intentar cogerlo no puedo.
El armario pequeño de la cocina, y el árbol de navidad parece que sirven para algo, pero no se el que.

JAVIER BEA MONTES
NAVARRA

RESPUESTA

Para acceder a la habitación secreta de la biblioteca, tienes que, primero usar la lámpara para ver por donde pisas, ya que la biblioteca está muy oscura. A continuación meter en un hueco que hay en una de las estanterías el libro falso que deberías tener en el inventario, con lo que accederás a la zona secreta en la que encontrarás, entre otras cosas, unas dagas para rituales con las que puedes matar al monstruo.
No existe ningún hacha en el juego.
Al gusano no puedes matarlo, sino que tendrás que esquivarlo.
Acuérdate de dejar el hueco de la bodega abierto, o al final no tendrás ruta de escape.
ALONE IN THE DARK II
Para abrir la puerta que está enfrente de la estatua, tienes que mezclar la botella de vino con la de veneno, y dejarla enfrente de la puerta. Aparecerán dos hombres más que morirán envenenados por los efectos del vino, dejando la puerta abierta.
La otra puerta del vestíbulo sólo podrás abrirla casi al final del juego.
La puerta de la sala del billar la podrás abrir si activas un mecanismo oculto en el mueble que está al lado de la mesa de billar. Para ello usa la bola roja que encontrarás en el árbol de navidad.
El armario de la cocina sólo podrás abrirlo cuando controles a la niña.
La única utilidad que tiene el árbol de navidad es la de proporcionarte la bola roja que te servirá para accionar el mecanismo de la habitación de la mesa de billar.

SPACE QUEST IV

Tras meter la protección anticopia, salir de la nave, me matan unos guardias.¿Cómo puedo evitar ésto?

CARLOS SUAREZ
MADRID

RESPUESTA

*Tienes que esconderte detrás de la nave hasta que la patrulla pase, y así podrás continuar adelante sin problemas.

Escribidnos a:

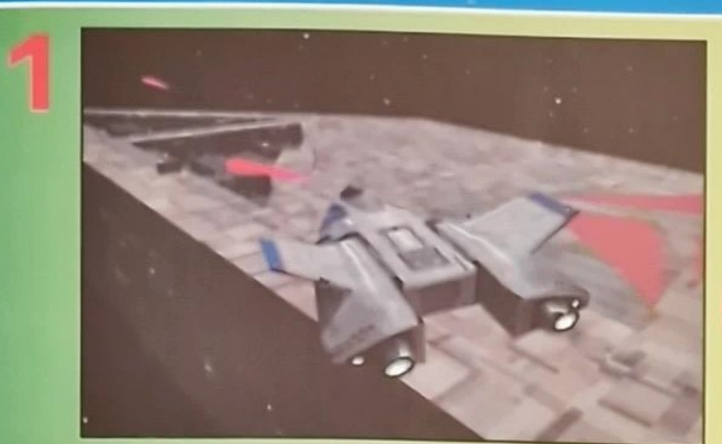
OK CORREO
OK PC
Pza. Rep. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1



WING COMMANDER 3 (Origin/Dro Soft)
A un paso está de convertirse en película esta genial saga que nos traslada al interior de una cruenta batalla entre los terrícolas y una raza extraterrestre, los Kilrathi. Atrévete a llevar a buen término esta peliaguda situación.

2



COLONIZATION
(Microprose/Proein S.A.)
Si tu sueño ha sido siempre crear una próspera nación autosuficiente y poderosa, ésta es una oportunidad de oro para tí.

3



LITTLE BIG ADVENTURE
(E.A./Dro Soft)
Un fantástico juego en tres dimensiones se pone a nuestro alcance en el formato de CD-Rom.

4



NOVASTORM
(Psygnosis/Dro Soft)
Basado en los clásicos Mata-marcianos, llega este fantástico juego para hacer las delicias de todos los que buscan algo de acción.

5



DREAMWEB
(Empire/Arcadia)
Una aventura llena de intriga y acción donde tú eres el único en decidir el destino de las otras personas.

6



SPACE SIMULATOR
(Microsoft/Erbe)
Acompaña a Neil Armstrong en un viaje espacial por todos los planetas de nuestro Sistema Solar.

7



ECSTATICA
(Psygnosis/Dro Soft)
Libera al pueblo de las hordas demoniacas en este juego realizado con una perfecta tercera dimensión.

8



MAGIC CARPET
(Bullfrog/Dro Soft)
A partir de ahora, ni Alí Babá, ni Aladino serán rivales para ti, si dispones de este programa.

9



LODE RUNNER
(Sierra/Erbe)
Un clásico renovado con gráficos en SVGA y una adicción nunca vista. ¿Qué más se puede pedir?

10



TRICK OR TREAT
(Aca Soft/Proein S.A.)
Una genial aventura gráfica, programada por un nuevo grupo español que promete mucho.



Sound BLASTER Pro Value Edition 12.990

Sound BLASTER 16 Value Edition 17.990

GAME BLASTER CD16 64.990

DISCOVERY 44.990

SB 16 MultiCDASP 31990
SB 16 MultiCD 25990
SB 16SCSI 2 ASP 38990
SB AWE 32 45990

CD-ROM + Controladora 19.990

KIT CD-ROM Creative La... 25.990

ULTRASOUND GRAVIS 29.900

ULTRASOUND MAX 39.900

GRATIS EXPLOSSION 3